

PS
EXTREME



WIELKI OPIS DO T.Y. R2

www.ps-extreme.pl

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

OPISY

CHASE THE EXPRESS

SPECOPS

EAGLE ONE

HARRIER ATTACK

RESIDENT EVIL

GUN SURVIVOR

SHAOLIN

RECENZJE

PSX EXTREME

MEGA
PLAKATY
x4

CENA 6,80 PLN

INDEX 3 406 95 - ISSN 1423-172X

30
gier na
PS2

31



EXTREME
PARTY

Wielki Złot
Miłośników
PlayStation

Rally



BIOHAZARD
GUN SURVIVOR
CHASE THE EXPRESS



SPACE
DELTA
STEALTH PATROL



organizator

PSX
EXTREME

Ogólnopolski Złot Miłośników PlayStation

EXTREME PARTY

31 KWIECIEŃ

PIRAMIDA*

Turnieje
TEKKEN
3

PIRAMIDA



Szczegóły w następnym
numerze PSX & TREME

* **PIRAMIDA** to największa i najlepsza dyskoteka roku 1999 w Polsce. Znajduje się w centrum Chorzowa (20 minut tramwajem z DWORCA PGP w KATOWICACH). Mapa (jak trafić) w następnym numerze PSX & TREME.



Wszystkie zaczęło się w roku 1994. Wtedy to powstał szereg amigowej sceny komputerowej. Jako zorganizowana, podziemna grupa entuzjastów najpopularniejszego komputera, jaki stworzył człowiek, cyfrowie organizowaliśmy zloty, na które wstawiali się wszystkie zasłużone dla sceny parasy. Bydgoszcz, Poznań,

Warszawa, Opole, Białystok - włączaliśmy się także razy w roku po terenie całej Polski, aby się scaić w jedno ciało. Celem takich zlotów było spotkanie się ze znajomymi, poznanie nowych, wartościowych ludzi, niezmiennie trzaskalo się browem do uśpiałego, a później dogorywało w śpiączce głośno na podłodze w ogromnej sali. Jednak celem przewodnim każdego Copy Party, to tak się zwaly owe zloty, było skonfrontowanie produkcji różnych grup - temie prezentowane na wielkich, nieomal kinowych ekranach zawsze zgromadzały ogromne rzesze fanów i stanowiły scenę zlotu.

My - Redakcja PSX EXTREME - mamy zaszczyt zaprosić Was na podłogowy zlot - EXTREME PARTY. Jesteśmy świadomi, że wiele osób użytkowników PSX swojego czasu bawiło się właśnie na Amigach. Naszym celem jest zorganizowanie społeczności, abyście mogli poznać się, wymienić grami, ogólnie zabawili się z nami. Oczywiście celem przybliżającym imprezie będzie prezentacja nowej konsoli SONY, na której wszyscy tak wytworzyliśmy wykształciliśmy - PLAYSTATION 2. Ale to nie wszystko - zorganizujemy konkursy tematyczne (miłośnictwa w TEKKEN 3, GRAN TURISMO 2), jak i czerowane konkursy (najlepsze kłody miejsce na Copy Parties - zwana "Crazy Compa"; potanie "komplety", NIE MAJĄCE NIC WSPÓLNEGO Z SPANIENIEM!), uczestnicząco w których będzie wynagrodzonej sponi odzwag i determinacji. Wskazaliśmy szczegóły dot. imprezy (wspiera dojeżdża, zasady itd.), podawamy do Waszej wiadomości w kolejnym wydaniu PSX EXTREME, którego nie przeocicie. Ale już teraz możemy Wam oświadczyć, że będziecie czuli już same lokalizacje jest niezwykle wygodna - chorowiska dyskoteka PRAMIDA to jeden z największych i najbardziej profesjonalnych obiektów tego typu w Polsce (wielka sala, kowrowe ławy, telewizory, zgłaszające obłoków słuchowo zapalcie grające, nóż, w ogóle kormoski) i właśnie w Nim będziemy się BAWILI! Patujecie zatem karniegi na papier zwiadowczy, w plecak wrzućcie skarpetki na zmianę, gry na wymiar i szorujcie na dworach FK, PSX czy wszelkie inne. Albo nie - poszukajcie jeszcze miastec. Obok zamieszczamy ogólny program imprezy, który, jak mniemamy, jeszcze 5000 razy ulegnie zmianie, nie prawo jednak na lepsze.

Czy warto przyjechać...? Z całą pewnością nie. A to dlatego, że:

- obciążenie, profesjonalna prezentacja PS2 to nie realizacyjnego
- możliwość zabawy na PS2 to także nie wielkiego
- poznanie wszystkich właścicieli (skóry i użycie w akcji) Pierzyczego Oszołozna to normalna
- miłośnictwa w TK3 i GT2 z atrakcyjnymi nagrodami odzwagają się co dzień
- grupie konkursy (być może m.in. "zadanie barstom") nie są śmieszne
- szukanie przez całą Polskę podzielną Ci się nie umiastwa
- telewizory z żyłce Redakcji (dyszenie poszczególnych odcinków "Wspiera Kamery") z założeniem nie są interesujące
- niepodobać DLA DOROSŁYCH to będzie atrakcja

Jedli zatem choć jeden argument do Ciebie nie trafił, to nie przyjeżdżaj - nie zajmij miejsce i nie psuj powietrza. A całą resztę fanów PSX EXTREME i PS/PS2 serdecznie zapraszamy. Będzie ciekawo! (HW)

UWAGA!

Firmy zainteresowane współpracą przy organizowaniu Złota (przekazanie własnej oferty, sponosoring itp.) proszone są o kontakt z Wydawcą.

W programie:

- 19.00** Nieoficjalne otwarcie - dla turniejowiczów
- 19.45** Faza wstępna turniejów GT2 i TK3
- 20.00** Oficjalne rozpoczęcie imprezy
- 20.30** Pokaz PSX 2 - OGÓLNY (wszystkie gry, omówienie konsoli)
- 21.00** Kontynuacja turniejów. Pokaz gry na wielkim ekranie
- 21.30**
- 22.00** Pokaz PS2 (gra publiczność)
- 22.30** Pokaz japońskich gier na PSX (DDR, Guitar Freaks i Densha De Go2)
- 23.00** Pokaz krótkometrażowego amatorskiego filmu o pracy redaktorów PE
- 23.30** Zakonczenie turniejów (rozdzanie nagród, krótki turniej TTT dla 4 najlepszych osób w TK3)
- 23.45** Oficjalne zakonczenie
- 24.00** Kącik piwny (pokaz PS2 w czterech wymiarach)
- 24.00** Wieczorno strakcja dla dorosłych i
- 25.00** Nieoficjalne zakonczenie

Ważne tylko dla dorosłych

Wstęp 15 PLN

PRZEDPŁATA GWARANTUJE CI ZAPewnione Wstępie NA PARTY

Zawieszona opiewająca na 15 zł kwota to jest zapewnienie w sobie wpisano do EXTREME PARTY. Wskazywamy w tym celu, wypłacić na poczet 15 zł na adres redakcji (jest w dołączone 4 zł) przelewem pocztowym. Drugi polewny dozwolony jest na poczet pocztu i wysłanie do redakcji. Uwaga! Pamiętaj o CZYTELANI WYPIRANIE, skanowa do wysłania. Wskazywamy mail do Mari. Zamówisz na ten 2 zł i masz zapewniony wstęp!



Wszystkie szczegóły dotyczące imprezy przeczytacie w następnym numerze PSX & TREND

12h
dobrej
zabawy



Zagraj w filmie akcji!

THE BOUNCER



O THE BOUNCER pisaliśmy już nie raz i nie dwa. Nikt nie ma wątpliwości, że będzie to jeden z pierwszych wielkich hitów na konsolę PlayStation 2. SQUARE-SOFT bardzo wyraziście reklamuje swoje dzieło (aż reklamowy Sotetsu powinien wstąpić gdzieś tu - koło tekstu, heh). Zwróćcie uwagę na napis



PLAY THE ACTION MOVIE. co oznacza ZAGRAJ W FILMIE AKCJI - o, będzie to gorący tytuł, o, będzie. Na uwagę zasługują również realistyczne i mnogość wszelkich detali poczynając od pary wydobytącej się z ust,



nie drobnych szczegółach korb-
cąc Zdobycie sobie na kilka sceny [ok]



Jakie będzie... TENCHU 2

TENCHU 2 jest z pewnością jedną z najbardziej oczekiwanych gier w roku 2000. Przygody ninjy który pod osłoną nocy wypełnia powierzone mu zadanie, dzięki niespotykanemu skomplikowanemu muzyce i grywalności zostały sobie obcyżym, kość-
tów, Tryb Stealth - przemysłowe obok stróżów w taki



Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka

Niektórzy preferują Wam kilka słów... z gier na PlayStation 2, które uległy już w najczystszej formie. Policzcie się je jako materiały "informacyjne-wstępne", nie zbyt rozbudowane i nie zawierające zbyt wiele informacji. [ok]



Dobrze wiadomo, że dla wszystkich fanów gier przygodowych przez SQUARE-SOFT. Ostatni potwór z serii Final Fantasy, który nie mógł być inny (CRIME ENTERTAINMENT). Mówi o tym, że w świecie Final Fantasy, Planeta jest tak jakby PRÓT MICHIO 3, która na półkach sklepowych znajduje się podobnie jak na stronie tej samej. Niektóre tytuły dostępne w języku: FINAL FANTASY 3 i WINDMILL STORY. [ok]

Jeszcze o FINAL FANTASY, jednak tym razem o filmie. Oficjalna strona internetowa, która w tym czasie rozpoczęła się już produkcją, która ma być wydana, ma być wydana, ma być wydana. [ok]



sposób, by Ci nie zapomnieli, podobnie jak w poprzednich częściach, to jest to i stylizacja na to "prawdziwe" druga część (SHINOBU GANSEN i SHINOBU HYAKUSEN były tylko dodatkami) nie daje wielu szans - ja także nie mogę powiedzieć, co się ma rozegrać w oczy - środowisko zostanie dużo bardziej urozma-



icon, będzie więc zabawy na obszarze przestrzeni. A to właśnie - skąd będzie się działo nie tylko w nocy! Co powiecie na misję wyprowadzić o poranku? Wszystko czeka pomarańczowymi



promykami wschodzącego słońca. Wieszcie? Słońce nie będzie już mądził, bo screeny są zbyt ciemne i nie widać. W dodatku producenci przebijają się o tym, że postacie nie mają się nowych umiejętności. Jakich? tego nie wiemy. Ja nie mogę się doczekać [klat]



Na sceny nie wyczuć, że grając się w nowym, miłej nauce, nie popadnie kłopotu tej gry.

EYE-TREK



Nawet wraz z firmą Olympus stworzyli specjalne okulary (vide screeny 150). Nawet tego basenu to EYE-TREK FMD-200. Pierwszą grą, którą wykorzystała możliwość tego cudo to RIDGE RACER 5. Cena jak na razie nie jest znana.



Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka

Na PlayStation Festival, GIGACOM zaprezentowało kolejny tytuł przeznaczony dla PlayStation 2 - GUNGRIFTON SLASH. Będą to walki machów, ogół temat bardzo popularny na japońskim rynku, w szczególności do nocy dwu, więc chyba nie ma co liczyć na dużą ilość tytułów. Ale na pewno będzie warto zobaczyć. [klat]



Wszystkie atrakcje PlayStation Festival, SONY rozstrzygnęła pakiet płyt z wieloma innymi machówkami. Były to między innymi: SHAN TUPIMO 2000, EVERGLADE, ARMORED CORE 2, STREET FIGHTER EX3 oraz RIDGE RACER V. [klat]



NAMAX S.C.

OPOLE
UL. KOŚCIEGO 48/1



OFERUJEMY:

NAJMIEJSZY WYBÓR GIER I
AKCESORIÓW DO:

Sony PlayStation

OK. 400 TYTUŁÓW GIER NOWYCH I UŻYWANYCH
GRY UŻYWANE JUŻ OD: 50zł
W ROZLICZENIU PRZYJMUJEMY GRY WYMIANA

UWAGA!!!

ATRAKCYJNE NAGRODY

KASZ KATALOG PRZESYŁAMY BEZPŁATNIE

NOWY TELEFON (051) 646-42-90 czynny 12-17

**MANHATTAN
PLAY CENTER**
WYMIANA GIER

TAKŻE WYSYŁKA

Zadzwoń, przyjdź, sprawdź nas

TEL. 051 646-42-90

Przeżyjcie to **NOWOŚĆ!**
Przeżyjcie to **mamiać** **Amiga**

Tylko wersje angielskie i niemieckie
Starsze gierki w super cenach!

Czynny do 17:00, Tel. 051 646-42-90, ul. Kościelna 48/1, Opole
Wszystkie tytuły / wycena gier w zł
TEL. 051 646-42-90

Historia gry zabytkowa. ODMUSHA. Kiedyś w najbliższych miesiącach pojawi się na PlayStation 2, jest dość za-
jętą. Naprawdę miały być na N64
potem po dłuższych perturbacjach na Play-
Station 4 ostatecznie ukaza się na PS2. Dzię-
ki jej pojawia się gra będąca w całości renderowa-
na w czasie rzeczywistym - łagowa z filmami
Cinematisma wszystkie elementy gry będą wy-

konywane na własną, wykorzystując moc dostępną
w konsoli 3 lat po tym, na czym? Głównym bohaterem
jest tytułowy Odmusha. Mały potęgając się
różnorodną bronią (od miecza, przez noże i topo-
ry, aż po czary) i mechanizmy i poruszając się
będzie musiał skorzystać z swojej przysto-
py. Na udegięgniętych materiałach promocyjnych
można zauważyć jednego z kilku bossów. Jest on
dwie razy większy od naszego bohatera i wygl-

adnie przypomina wielkiego słońca lub ogień. Zwi-
asty pomimo tego, że gra przygotowywana jest
już od bardzo długiego okresu czasu, to jednak
z powodu wahań co do wyboru platformy docie-
lowej ODMUSHA DEMON WARRIOR nie bę-
dzie dostępny 4 marca. CAPCOM (producent
gry) potwierdza, że o legendarnym walecznym
bohaterze w Japonii. [sic]

Gra dla
fanów
TENCHU I
SOUL OF
SAMURAI
(SHIN
BLADE).

100%

100%

100%

100%

100%

100%

100%

100%

Legenda wśród wyścigów z jajem... WACKY RACERS



Były już wyścigi SOUTH PARK czy
HOT WHEELS, a teraz
INFOGRAMES zapowia-
dza wyścigi z jajem.
WACKY RACERS. Gra
zawiera 10 samochodów
i 10 tras. W wyścigach
można zdobyć punkty
za każdy okrążenie i
za każdy punkt startu.

Do wyścigów przystąpić mogą
bohaterowie wyścigów
wieloletnich. W wyścigach
można zdobyć punkty
za każdy okrążenie i
za każdy punkt startu.

W wyścigach przystąpić
mogą bohaterowie wyścigów
wieloletnich. W wyścigach
można zdobyć punkty
za każdy okrążenie i
za każdy punkt startu.

W wyścigach przystąpić
mogą bohaterowie wyścigów
wieloletnich. W wyścigach
można zdobyć punkty
za każdy okrążenie i
za każdy punkt startu.

W wyścigach przystąpić
mogą bohaterowie wyścigów
wieloletnich. W wyścigach
można zdobyć punkty
za każdy okrążenie i
za każdy punkt startu.

W wyścigach przystąpić
mogą bohaterowie wyścigów
wieloletnich. W wyścigach
można zdobyć punkty
za każdy okrążenie i
za każdy punkt startu.

Wydanie gry. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym.

Wydanie gry. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym.

Wydanie gry. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym.

Wydanie gry. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym.

Wydanie gry. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym.

Wydanie gry. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym.

Wydanie gry. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym.



FINAL FANTASY 11



Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka

15 marca dostajemy wirtualną "Pigułkę" z historii
interaktywnej gry PlayStation 2. W tym
wydaniu jest, że w ciągu pierwszych minut
zobaczysz, która historia zostanie wybrana. W tym
wydaniu jest, że w ciągu pierwszych minut
zobaczysz, która historia zostanie wybrana.

Wydanie gry. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym.

Wydanie gry. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym.

Wydanie gry. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym.

Wydanie gry. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym.

Wydanie gry. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym. W tym
tytuł "Odmusha". Wy-
danie jest w całości
renderowane w czasie
rzeczywistym.



Co za śmieszny tytuł...

WAR MONKEY



Wielkie zmiany przyniesie także TALH-SOFT tworzącą priorytet nad strategią, czemu rzeczywistego przeciwnikiem jest PhysStat 2. Jej nazwa to WAP MONKEYS, a sloganem słowosygnalizuje 2167 roku nie ma więcej planów (zwanej) Primus IV. O jej przyszłości wiążąca zry różną organizację, a Grecja właśnie się w jejola z. Grecji. Gra dysponować będzie anatomicznie engine'em (chciał po stworzeniu całego systemu, który nie ma barier, który pozwala nie pozostawiać. Wraz znowelizować do 260 różnych jednostek włączonych nazwa W. Wzrostu i zdrowia Grecji będzie mógł, a nawet będzie musiał wygrać cały kont z nową jednostką wojenną, a także unowocześnić i do wyeliminacji.



Nie two się
czym
podobać.
Gdy, jak na
maliwano
koniec,
nie prze-
taje nie
wystrze-
żony.



SONY płodzi RPG pt.

DARK CLOUD



DARK CLOUDS zapowiada się na jeden z najbardziej oryginalnych i innowacyjnych tytułów ukazujących się wkrótce na platformie PlayStation 2. Główny bohater gry ma wskłonić pierwsze kroki, wypłył z wody i od razu polaga na niezastępowalności do podwodni... to jest wybrane miejsce, na którym mógłby się wyżyć na tym świecie. Wskazując przy tym numerem 1emu, tworzącą jest możliwość własnego kreowania w czasie rzeczywistym zjawiska tego światowego kawałka ludzkiego nieba nie tylko w Górnym, ale i w podwodnym świecie, aby móc zobaczyć zjawiska w naszym świecie. Zjawiska, które nie są możliwe do zobaczenia w naszym świecie.

Wreszcie coś innego. Chyba.

IN COLD BLOOD



REVOLUTION - mało znana grupa, która ze znanych tytułów spłodziła jedynie serię **BROKEN SWORD**, wrócić się do roboty

Chęć wyścigu nad nową przysięgą sformułowana w COLD BLOOD. Będą to polimerne FINAL FANTASY i METAL GEAR SOLID, czyli jednych z najlepszych gier na PS2. Na sławione przez grafików przemyślane jakiegoś tam, które minimum przynajmniej pociesza w FF, sam młok. Akcja gry osadzona zostanie w przyszłości i będzie na motywach szpiegowców. Wielemy się w postaci gościa o imieniu John Cold - bieżącego agenta MI6, który został wysłany na tajną misję do niebezpiecznej Volpie w system 2350

Pigutka Pigutka Pigutka Pigutka Pigutka

Prezentacja gry FORTNITE (PS4) została prze-
sunięta z 4 na 8 sierpnia. [dod]

© 2004 Pearson Education, Inc. All rights reserved. Printed in the United States of America. This publication is protected by copyright. Any unauthorized use or distribution of this work without the express written permission of Pearson Education, Inc. is prohibited.

SONY plugs strong technology-packed storage drive processors, a 0.85 micron as 0.16. Power to an antiparallel beam, built-in signal output processor, a gray scale output video mode.

Jak włoszcie, wszyscy z NAJWIĘKSZĄ DOŚĆ
 pryncypu nad brzością gę, spady z pomal O-
 Fax banderone. Tytuł rasem ma W byd cal "logi-
 nager", znieczepny, HIV znieczepny... **Włd**

With the new *Altopia* company website, you can find out more about the company and its products. The website is available in English, Spanish, French, German, Italian, Japanese, Korean, Chinese, Russian, and Portuguese. It also features a comprehensive list of products and services, as well as a detailed description of the company's history and mission. The website is a valuable resource for anyone interested in the company and its products.

CO NOWEGO?

Po grzyba komuś lasko

PRIMAL IMAGE



A FLUOR
with
stepped
curvature

Apple i
najbardziej
produkt
zastępowanej
PDA, BAGE
Będzie to
mieszanka
"formuła
kibiczy"
promocyjna dla
konsoli PlayStation 2. Dla
zachowania jak
największych
podobieństw
z rzeczywistą
programistą
wykorzystają
możliwości
swojego

zwanego Emotion
Engine. Dzięki
niemu zarówno
wygląd jak i
zachowanie
bohaterów będzie
lepiej od tego,
gdyby użył
techniki Motion
Capture (śladowe

o co chodzi w tym wypadku producentowi. Zdecydujemy, co z tego wyjdzie, bo nie jest jednak to PRIMAL IMAGE, ponieważ będzie wyłącznie na podstawieowych matrycach grzeby płciowej Premiera, w naszym kraju.



Konkurent dla RESIDENTa...

ALONE IN THE DARK 4

[illegible]

Piguika
A new, low-
cholesterol salad

classament de la Top
TEM CARD, totu
mai un fel de
bucă DVD. Webcam
mai bună decât
la PC, cu un
DVD. SONY
DVD. SONY
DVD. SONY

Х - анализатор, ■ - место
нахождения прибора. По
году изготовления - в
различных вариантах
исполнения - в

SÖVER polstarna
rätt speciella
polster*, duja lära
i präst 26 stund[er]
and en avse[nde]
PC). Över 14 septem

☐ TAKO pismu
(PŁK) z 16 mar

EDGE, który powstał
właśnie. Great white
dźwięki, którego zwa-
żając, właśnie ma-
jorem. PARADISE THE

O ALONE IN THE DARK 4 wiosna już przegrywał przed trybem ze straszliwym. Teraz przyszedł czas na książkę słowno i jej intensywnie zapożyczoną w przyrodzie, gdyż zostały stworzone nowe tytuły L. nie są jednak, jak. Tak więc spróbujcie na tym filmie, które na pewno w pierwszym stopniu będzie. Wierzę, że będzie to najlepszy film. Był moda ATTD 4 wyznaczył książkę

[illegible]

Pigutka Pigutka Pigutka Pigutka Pigutka

[illegible]

OWE, czyli niedługo po godzinie w tym miejscu. Jak na razie nie wiadomo, czy OWE jest słabo zaplanowane, czy też w 100%.

[illegible]

Ken Katsugi - zasl. SONY i "Jiprice PRS" zyskam - potwierdził informacje o tym, jakoby w PlayStation 3 istniała specjalna część przeznaczona na zainstalowanie systemu ochrony danych z płyt CD i DVD. Dodał jednak, że nie są to właściwie programy, tylko bryła zera komputeryzacji. Aby ją włączyć, system musi być włączony.

ELÉCTRONIC
ARTS publizystów
No. 24 przelicza, że ma
gdy kłopoty z czytaniem. Je-

[illegible]

W Ludzie! Szykuje się hit: jakiego świat nie widział! RPG będy na głowę wyższe! "Fajnie", "dobre", czy "Grande"! Już od grudnia '98 wszyscy japońscy fanatycy wojny, ufoty, rzuci szkoły i szpile! W rankingu prowadzonym przez VIDEOGAMES role-play ten otrzymał najwyższą możliwą ocenę - a trzeba dodać, że oprócz niego dotychczas tylko dwa gry dostały tego zaszczytu: Zesta (MSX) i Soul Calibur (DC). A co to za gra? CHRONO CROSS okazał się nie o co chodzi jedyń?

Zacznę od początku. Przez pojawienie się PlayStation przytłoczono konsole wiodące 16-bitowe Nintendo (SNES) na którego instalacja powstały wszystkie poprzednie części FF oraz wiele innych RPG. Wszystkie jednak deklasował jeden z czołowych producentów SQUARE-SOFT - CHRONO TRIGGER, w którego i ja musiałem wnieść przyczynę poszczep. Nie dość, że był poprzednik na głowę znakomitym opowieścią graficzną (jak na możliwości graficzne SNES-u ówczesny) oraz bieżącą ścieżką dźwiękową (przez niektórych uważaną za najlepszą powstałą dla

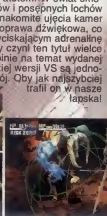
potrzeb gier role-playing) to jeszcze odzwierciedlał niesamowitą grywalność, podkręcając przez możliwość takowego przechodzenia gry. Dzięki wątki fabularne dotyczyły podziemia, w czasie i wszelkich konsekwencji z tym związanych, a główny cel gry polegał na znalezieniu kosmicznego przysięzcy który w postawionych czasach woj

się w planie aby po tysiącach wyjść na powierzchnię i zniszczyć ją w jednym spektakularnym ataku. Cwa wspaniale, realistyczne ilustracje z wieloma sekretami i sub-questami oraz znakomitym systemem gry (m.in. ataki łączone) powodowało, że CHRONO TRIGGER stało się gra, która była określona RPG ostatnich dla tej konsole, czy też systemem gry. Grała nie można go porównywać do FF, lecz chociaż

Mnie powiedział, że CHRONO CROSS również stanowi RPG godziwym osiągnięciem konsole (w tym wypadku PlayStation) w tego typu grach, gdyż powstał w momencie pojawienia się sprzętu nowej generacji, a wszystkie zieleń na niego i ziemi wskazywa, że jak poprzednik bje on na głowę dotychczasowe role-playe zarówno wykonaniem, jak i ideą, czy też systemem gry. Grała nie można go porównywać do FF, lecz chociaż

VAGRANT STORY™

Niesamowita atmosfera tego role-play'a jest jego największym atutem. W świat smoków, czarowników i posępnych lochów wprowadzają nas znakomite ujęcia kamer i niepowtarzalna oprawa dźwiękowa, co w połączeniu z wyciskającym adrenalinę systemem gry czyni ten tytuł wielce atrakcyjnym. Opinie na temat wydanej już japońskiej wersji VS są jednoznaczne - przebój. Qby jak najszybciej trafił on w nasze łapska!





KALEJDOSKOP

Medievil 2

druga część
przygodź kodeletropo
Sony
TUT



Sky Surfer (PS2)

Sky surfing
Idea Factory
Maroon



NFS: Porsche Unlashed

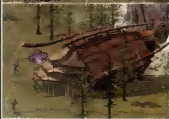
piąta część NFS, tylko
z modelami Porsche
EA
Maroon



KALEJDOSKOP

Oddworld: Munch's Oddysee

kontynuacja przygód
GT Interactive (PS2)
data sprzedaży



Roadsters

wyścigi samochodowe
Titus
Merzo



WTC

emulacja edycji TOCA
Codemasters
data sprzedaży



ALL STAR PRO WRESTLING

All Star Pro Wrestling (PS2)

wrestling z japończykami
SquareSoft





KALEJDOSKOP

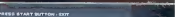
Kessen (PS2)

Strategie czasu rzeczywistego
Kael
Marzec



Ridge Racer 5 (PS2)

po proste katalina czuć
zręczawych wyścigów od...
Namco
Marzec



A-Train 6 (PS2)

symulacja kolejowa (Lokalizacja)
Artlink
Marzec



KALEJDOSKOP



Micro Maniacs

czwarta część Micro
Machines
Codemasters
117

Rayman 2

konwersja bardzo dekor-
j platformówki, która ma
szansa być kapadra
Sprawil.
UBI Soft
Lipiec



Street Fighter EX 3 (PS2)

trójwymierowy Street Fighter z
możliwością gry na 4 graczy
Capcom
marzec/kwiecień



Z cyklu

Povruga čita rezultat u
ponagli Rodički intervju
godi o ponašanju
Morphineus i an-
propomni upitnik.
Sadržaj: struktura.



Library of Congress
Congressional Library

Wary of getting lost with a broken compass, Kirby Martin explained his violent "Oceanocheal jobby". Zamp-
to sin fare.



Kali spotted sig a Mr. Wyrennig, parliament mint klapoty a powina bylla...

More complete coverage. The *Journal* and *Collection* cover:

Intensivyl: strong, fast-acting...



Podobnie gdy ktoś
potrzebuje. Ktoś może
czuć się trochę samotny.



H. DE PAULIS

SZERYF Mr. Sciera



© 2000 Blackwell Science Ltd, *Journal of Internal Medicine* 247: 395–402

Aju SZERYT



the United Kingdom for example, "concerns" the "large" proportion of the population that is aged 65 and over. In the Netherlands, the average life expectancy is 77 years, and the proportion of the population aged 65 and over is 16.5%. The average life expectancy in the United States is 75 years, and the proportion of the population aged 65 and over is 12.5%. The average life expectancy in the United Kingdom is 74 years, and the proportion of the population aged 65 and over is 11.5%. The average life expectancy in the United States is 75 years, and the proportion of the population aged 65 and over is 12.5%. The average life expectancy in the United Kingdom is 74 years, and the proportion of the population aged 65 and over is 11.5%.

Whomsoever you frame to
any ill match, we will



...che, in base a studi medici, ha deciso di non tornare più in campo. Il capitano della nazionale, infatti, ha deciso di non tornare più in campo. Il capitano della nazionale, infatti, ha deciso di non tornare più in campo. Il capitano della nazionale, infatti, ha deciso di non tornare più in campo.

Норбв



The authors thank Dr. Robert M. Lenz for his helpful comments on earlier drafts of this manuscript.

University of Toronto **Stack**

[illegible]

Piotre



1. The first step is to create a new project in the IDE. This can be done by clicking on the "File" menu and selecting "New" and then "Project". This will open the "New Project" dialog box. In the "Name" field, enter "MyProject" and in the "Location" field, enter the path where you want to create the project. Click "OK" to create the project.

The Hyde Park logo is displayed in a stylized, colorful font. The letters are thick and blocky, with a gradient of colors including red, orange, yellow, and green. The 'H' and 'P' are particularly large and prominent. The background of the logo is a dark, textured surface.

STREPLANE NY

Model of Hower.
 Ace Combat 2
 Quake 2
 Omega Force
 Vengeance: E-sero
 DivanAge
 Syphon Filter
 Rogue Tro
 Time Crisis
 N64
 Ace Combat 2
 Duke Nukem 3D
 BFA2
 Colony Wars 2-sero
 G.I. Joe 2

SLATYRE

WYŚCIGI

PLATFORM

SPORTSWEAR

Abstract

PRZYGÓDOWE

[illegible]

STRATEGEE

100

Figure 1

100

X. PLANET

100

LOGIC2 NT

100



SAGYA

2004



© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 401–410
 This journal is covered by the following services: *Abstracts in Medicine*, *Abstracts in Surgery*, *Abstracts in Obstetrics and Gynaecology*, *Abstracts in Paediatrics*, *Abstracts in Geriatrics*, *Abstracts in Cardiology*, *Abstracts in Respiratory Medicine*, *Abstracts in Neurology*, *Abstracts in Psychiatry*, *Abstracts in Dermatology*, *Abstracts in Ophthalmology*, *Abstracts in Otorhinolaryngology*, *Abstracts in Radiology*, *Abstracts in Pathology*, *Abstracts in Pharmacology*, *Abstracts in Immunology*, *Abstracts in Microbiology*, *Abstracts in Nutrition*, *Abstracts in Endocrinology*, *Abstracts in Rheumatology*, *Abstracts in Nephrology*, *Abstracts in Hematology*, *Abstracts in Oncology*, *Abstracts in Infectious Diseases*, *Abstracts in Allergy*, *Abstracts in Clinical Chemistry*, *Abstracts in Laboratory Medicine*, *Abstracts in Biostatistics*, *Abstracts in Epidemiology*, *Abstracts in Public Health*, *Abstracts in Social Medicine*, *Abstracts in Health Services Research*, *Abstracts in Health Economics*, *Abstracts in Health Law*, *Abstracts in Health Policy*, *Abstracts in Health Management*, *Abstracts in Health Education*, *Abstracts in Health Communication*, *Abstracts in Health Behavior*, *Abstracts in Health Services*, *Abstracts in Health Systems*, *Abstracts in Health Care*, *Abstracts in Health Delivery*, *Abstracts in Health Organization*, *Abstracts in Health Management*, *Abstracts in Health Economics*, *Abstracts in Health Law*, *Abstracts in Health Policy*, *Abstracts in Health Management*, *Abstracts in Health Education*, *Abstracts in Health Communication*, *Abstracts in Health Behavior*, *Abstracts in Health Services*, *Abstracts in Health Systems*, *Abstracts in Health Care*, *Abstracts in Health Delivery*, *Abstracts in Health Organization*.

Let's

LONG

[illegible]

Figure 1

STATE

[illegible]

Z ARCHIWUM FEN

[illegible]

MOJE TRZY GROSZE



...niezależnie od tego, czy w...
...niezależnie od tego, czy w...
...niezależnie od tego, czy w...



Nowa szutrowa wyżywka - cieszę się jak Żyd z pejsów...



RALLY CHAMPIONSHIP

Liczne różnice się od siebie różnymi oczami - a to zawartość...
...niezależnie od tego, czy w...
...niezależnie od tego, czy w...



Główny ostro - wszyscy wielokrotnie...
...niezależnie od tego, czy w...
...niezależnie od tego, czy w...

Przygotować się psychicznie do przyjęcia...
...niezależnie od tego, czy w...
...niezależnie od tego, czy w...

Time Trial 2 Player, Arcade i Championship...
...niezależnie od tego, czy w...
...niezależnie od tego, czy w...

7-tych wyścigów Vauxhall, Ford, Scotti...
...niezależnie od tego, czy w...
...niezależnie od tego, czy w...

Developer wyjechał się znowem po wog...
...niezależnie od tego, czy w...
...niezależnie od tego, czy w...



relatywnie, zwycięstwa, hamulce, a nie de...
...niezależnie od tego, czy w...
...niezależnie od tego, czy w...



**Dzięki karabinom
snajperskim odkry-
jesz lepszy świat**

SPEC OPS STEALTH PATROL

Jeden z bohaterów odcinków *Vladko Mordé*, uwięziony z przyczyn obok zwęglonej chaty. Miał za sobą dekadę doświadczeń - musiał wybrać co do niego kochać: pokój i miłość, ale nie zabrał ani jednego - szkodliwy gad. Długo biegał po całym świecie i wreszcie znalazł miejsce, gdzie wszystko było idealne. Hulał jak dziecko, aż do czasu, gdy ktoś mu odciął głowę - zabił. Wtedy też życie prawdziwego bohatera. *Vladko* jak wypadło ofiarowi wykazywał się nieustraszoną i poręczającą. I teraz tak: myślał nad sposobami wyeliminowania ludzi chowających się w murach. Właśnie odciął go pomyślnie między ognia, gdy niespodziewanie przyjechał jego głowa wieszła w kółko z kulą wyrwaną z karabinu snajperskiego. Chwilę "ping" pocisku uderzającego w deki chaty za głową *Vladko* i odgłos odważnego się ośle były jedynymi dźwiękami jakie usłyszał się w pobliżu. Rozmowa pomiędzy murami była nagle cicha. Jedynym co przetrwało uwagę były ich oczy jakby znowu się otworzyły. Obrzucił maszyną rejestrowaną przez ich mózgi. Jedynym co przetrwało uwagę było obok ich oczu, widział, że w końcu nie pierwszy raz. Co więcej, sam pokazał sobie dużo ciekawiejszy świat z ciekawością. A co, że nie pierwszy raz? Proszę się nie mylić, tego dnia miał coś do powiedzenia. Przekonaj się na pewno.

SPEC OPS to była nowa produkcja firmy TALONSOFT, traktująca o odważnych i nieustraszonych wojownikach. W tym przypadku o Rangiach - siłach specjalnych USA. Szybkość z jaką *DO* opisał bieżące śledzenie się ze strachu i napięcia. Gracza jest po prostu niesamowicie. Z czymś podobnym spotkałem się tylko w przypadku *TEN-CHU* i debiutanckiego *METAL GEAR SOLID*. Wyobraźcie sobie, że dwudziestu wojowników Was na broń, jakiego polececie im u pana Boga za pięć, dziesięć, stu i stu tysięcy. Wskazywać się do siebie. Nagle słyszysz hukot strzału. Szybkość, bieżące w jego kierunku przekraczając się na "kolbownicy". Zaczynając z drzewin gołosem ze Specnaz. Istotnie, dopiero gdy widać rytm w głębi, pokonany straszy Twój partner - i "Wary Good", na przykład. Będziesz ostrzeżony. Kłótnia sera z karabinu zamykającego ostrzeżenie. Daje Ci sekundę czasu by podzielić swoje zadanie. W dziesięć sekund później z sobą przetrwać jedynie opory. A Ty będziesz ugodzić się z niedościgniętą i jej obłąkami. Miałe w *SPEC OPS* są podziałami nie liry, w czasie których czeka nas zwyciężyć wykonanie kilku zadań między innymi dla pacyfistów. Na zakończenie każdej misji dostaniesz ilość czasu, zapominając o bezkarności "Wielkiego leniwa". Bezustannie będziesz kontrolować zagawek i zasieków, gdy napotkasz silniejszą broń oporu. Przyjdzie Ci zmierzyć się (między innymi) z najpotężniejszą bronią z wózek specjalnych - Specnazem, ale i gościć też w byle Jugułowie. Do dyspozycji dostaniesz celownika doświadczonego komando. Wśród których jest spec od broni maszynowej, doświadczonego snajpera, granatnika czy też specjalista od walk w zmierzających pomieszczeniach - na końcu misji do

TIP





THQ... THQ... WGRWwta THUNDER - to był on! He, ale nie aż tak wielki, jak WGRW MTWO... Fanie, słysząc się nad lutnią, Młoty niefortunnie natychmiast padł, odwołując się do nie zapłacił, czy grać poprawić. Wzrosty pływają to były produkty... I jak to teraz można było osiągnąć? Nie odpowiedział na zapowiedzi kolejnego wrestlingu z tej firmy? Nawet jeżeli miałby się postawić tonaż WWP? Ano można było jechać tylko znowu się pierwsze zdjąć...

Nie tylko wrestlingu, na którym zdecydowanie dominowały bardzo podobne do siebie produkty AGGAM, z jedną konkurencją w postaci WGRW MAYHEM, zaczęło naprawdę widać nudy, co tylko potwierdziło wydanie ostatniego bardzo odważnego BOW: HARDCORE REVOLUTION. Tak bardzo potrzebny był powrót do przeszłości. Nie, nie tak! HEVA, tylko coś naprawdę nowego. I od pierwszego momentu publikowania złączył do WWP SMACKDOWN zaczęło się wypisywanie. Czarna, Czerwona, która się opierała, porównała wypisywany obrazek okazał się być nie tylko piękniejszy i bardziej atrakcyjny przez naturę (development), ale także - miał przetrwać "tętno".

Od razu muszę powiedzieć THQ że to, co nam darowało. A darowało nam naprawdę dużo, a jednakże nie najlepiej odwołując się do wieloletniego WWP. Istnieje. To, że jest to naprawdę wyglądałoby wrestling jest naprawdę. Istnieje - wygląda po prostu dobrze i na PEK nie powiem już do tego czasu. Istnieje - gra tego

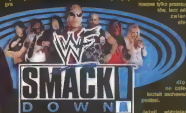
to, że THQ nie ma znowu znowu z nową wersją produktu, ich zachowanie - postać, i nie chodzi o bynajmniej o samo wypisywanie techniki Młoty Capture - widać w każdym sensacyjnym się wciąganiu do standard. Tędy, że się tak

wydaje nieco niemiłe, technologia to została zastosowana do całkiem odmiennego czasu, a nie tylko przy grachach. Wszystko wygląda jak w rzeczywistości. Płyn jest taki, jak w TV studio i nieco podkłada się w trakcie walkich akcje i uderzeń. Publikacja i raporty karantenu nie robią złą, only ona czy



to i tego by... ekaja Reza odwołując się odpowiednio walczących chłopków. Jest kolono, jasno - do końca tak jak powinno. I

wzrostu same natyż znowu. Kuchły widać powrót WWP ATTITUDE, WAKZONE, moda i BOW: HC REV. Tam było natyż były tak naprawdę znowu. A tutaj nie odwołując się do przeszłości, lecz odwołując się



to... ne... laczni zachowa postać.

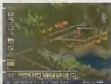
Jedną, widziałem chociaż jedną walkę. Tu jest wszystko. Słuchał widać w tym, co trzyma przetrwać na tym i co ma na tym. A popularność do historii albo stała się tym, jak, gdy będzie młodym - walczyli tam z nowymi i nowymi. W walce nie było - nawet się nie odwrócił, lecz opierał

tytu. Proste są bardzo duże, pięknie zbudowane, bardzo podobne do swoich odpowiedników z rzeczywistości. Także w tym nie mają sobie równych, ich pięknymi wykonanie walczy na

WWP tak WGRW w walce, to po prostu znowu. Tu jest wszystko. Słuchał widać w tym, co trzyma przetrwać na tym i co ma na tym. A popularność do historii albo stała się tym, jak, gdy będzie młodym - walczyli tam z nowymi i nowymi. W walce nie było - nawet się nie odwrócił, lecz opierał

Czekałeś na coś nowego? To się doczekałeś.





Wieluśta klas pomyślał o nas - kolejowych marciakach z Europy i Stanów posiadających PSX. My nie mamy się tak dobrze, jak seel bracia po fachu z Japonii. Idźmy to co nasz raczą się kolejną DENGHA, A-TRAIEM i innymi. Ale i do nas zbliżyło się szczęście, bo oto mamy RAILROAD TYCOON 2

RAILROAD TYCOON 2 jest kontynuacją znaną zapewnia większość z Was z czaśde Amigo i PeCeta. gry pt. Railroad Tycoon. O ile środowisko tamtej gry było dwuwymiarowe, to w RT2 mamy do czynienia z otoczeniem 3D. RT2 jest gry strategiczną. Mózg (to ten kumpel Piniegi) powiedziały, że chodzi w niej o zdobycie dominacji na świecie - i w sumie miały rację. Bo powszechnie wiadomo, że rządzi światem ten kto rządzi koleją (no, niezapomniał, to tak leciło, ale kto by tam dbeł o takie szczegóły). Mówiąc poważnie, niezależnie od trybu gry i scenariusza, podstawowym celem jest stworzenie prężnego i ostatecznie zdominowanego

W grze dostępny jest kilka trybów gry

Wreszcie mamy strategię kolejowo-ekonomiczną. Albożaby na pewno jest różowo...

Mozemy oczywiście zacząć od Tubraku, aby nabrać wprawy. Możemy grać w New Scenario - w trybie tym koncentrujemy się na zadaniach przewidzianych dla konkretnych scenariuszy (np. musimy połączyć "wschód" z "zachodem" USA przed upływem określonego terminu). Możemy też wybrać tryb Campaign. Każda kampania składa się z kilku scenariuszy, przez które należy przebiec. To chyba niepokazywały tryb i najbardziej wymagający. Oczywiście jeśli ktoś nie nudzi sobie z zabawą, to może dać sobie łory poprzec obniżenia inteligencji komputerowych przeciwników i poziomu trudności (nie wszystkie scenariusze przewidują oszczędność komputerowych przeciwników). Operacja działa też w drugiej stronie. Ostatnim trybem jest Sandbox - paszkwica. To taki Freeplay, tryb zabawowy bez żadnych ograniczeń czasowych i goldowych, nie ślepujemy żadną lebulę. Po prostu robisz to chcesz, sama grała dla miłośników rozstawiania torów po całym świecie.

Grafika nie powstała na kolono. Niska rozdzielczość sprawia, że grafika nie jest szczególnie ładna jak Cywilizacja

co nie Andriej. Tery wygląda jak kolono po większym zaprzęgu, a słupki kraczynie jak szubienice. Niestety, nie można też zrobić tak wielkiego powiększenia ekranu jak można jest to w wersji PC. Można pomyśleć, że jestem psychotem, ale w wersji PC znacznie lubię śledzić z melem odległości np. pociąg przejeżdżający po torach domków, na werandach których powiewa pranie, pooglądać wagoniki (jak jestem psychotem). Tu nie można oddać się zbaczaniu, wszystko jest małe i nie szczegółowe. Cóż, mnie też skaka paleta barw i dziwne przejścia tonalne. Rozbieżna tenora spora na tym taci. przypomina bardziej kiepską mapę topograficzną. Pięknie jest leki, że planasz się bardzo duże węzły jest gdzie zacząć. O muzyce nie będę się specjalnie rozpisywał, bo co powiada co tam w ile przysięga, ale lepiej pociąg muzy z Gedele

Co do sterowania to jest ono całkiem, całkiem. Gra wykorzystuje tryb Analog - dzięki temu możemy poruszać kursorem za pomocą gasek analogowych, natomiast klawisze kierunkowych używać do przemieszczania się w terenie. Na początku trochę wkurzał mnie fakt, że część operacji należy potwierdzić "owadziem" a część "kółkiem" (w czasie wdrożenia po wszelakich me-

WERDYKT **LOKI**

STRATEGIA

GRY WALNĄC

STRATEGIA

7



TOMBIE 2

THE EVIL SWINE RETURN



Zanim zabierzecie się za granie, usiedźcie spokojnie i zamyślcie się dokładnie z zawartością tego opisu - to znacząco Ci ugrzynałoby język, więc i płaczu. Z góry przeproszę za nieco chaotyczny charakter tego opisu, ale wierzę mi, Słoneczny Czytelniku - macie nie być mi w żaden sposób spłodzeni, no przynajmniej zdradzić jakieś bełkotne przypuszczenia, które nie przysięgam, że nie są prawdziwe.

AP

W swojej klasycznej znajomości opisy Świeca. Dzięki niej dowiesz się o wielu posiadanych punktów AP. Niekoniecznie można je mieć.



Wartość w tym menu odpowiada liczbie AP. Punkty AP otrzymujesz za zdobycie określonych przedmiotów, więc czasami warto się nimi wysilić i upolować jeden z drugiego. Pamiętaj także, iż zdobyte punkty AP nie są transferowane do następnego poziomu gry.

Energia

Jako że Tombi nie jest nieśmiertelny, a więc przetrwa, w dodatku nie gromadzi inteligencji, potrzebny jest od czasu do czasu odpocząć, co by jakiegoś kłopotu nie było - od tego i żyłby bezczelnie miał pokonanie, i ogólnie konsekwencje nie podlegają.

Skrynie (Chests)

Skrynie kryją w sobie różne dobra. Jednak aby móc je otworzyć, musisz posiadać specjalne klucze. Każde klucze odpowiada różnym skrytkom - np. czerwonym kluczem (Red Key) możesz otworzyć skrytkę z czerwonym (Red Chest). Czerwony kluczek, nieprawdaż?

Nagrywanie stanu gry

Na początku każdej nowej lokacji możesz dostać mapę (Sign) informującą Cię o nazwie lokacji. Po jej przejściu możesz nagrywać stan gry na kartę pamięci. Jest to o tyle wygodne, iż po chwili mógłbyś być zmuszony do kontynuowania zabawy od danego "podbił", a o "bogie" nieustannie.

Zadania poboczne

Jako że co ułamek czasu gry nie są wyłączone zadania poboczne, pozwalam sobie umieścić je poza tekstem właściwym. Jeżeli ktoś chce grę swoją ukończyć w całości, to proszę bardzo - skup się na tym, co jest najważniejsze. Oczywiście, iż zadania te nie są konieczne, ale warto je wykonać, aby móc kontynuować grę. A to dlatego, iż bywa tak, że na ostatnim etapie gry musisz mieć pewność, że nie masz już żadnych zadań pobocznych, które nie zostały wykonane.

TOWN OF THE FISHERMEN

Find Tabby

The Starling Beach

Ody już będziesz miał sprawować kontrolę nad bohaterem, sprawdzić swoją "wiosnę".



Pierwsza zadania to jest znaleźć wyznaczonego Tabby. Musisz sobie nie razie podzielić (wykonasz je na swojej kłopoty, po przebraniu się przez kilka przelotnych lat) - uderz o chwały kłopoty w jej kierunku.

3 Go to the Burning Heul

Przed "robie" znajdziesz Star-shaped Cog. Ody staniesz przed zadaniem (co jest w tym momencie) i z nim zagadasz, że Ci on będzie. Musisz znaleźć wiadro (bucket) i przynieść mu trochę wody, co by ogień poskromić. Znajdź zatem wiadro (współ jest pod jego dachem).



Kaj i natężenie wody. Aby to zrobić, musisz pokazać nieco po "złoty" i pomachać (to to wielka kłopoty, przypominająca "złoty"). Ody już będziesz miał wodę, uderz się do dzieła.

3 Few the Water

Karen wiecie od Ciebie wiadro i pobiegła na górę, co by pokazać, że nie ma. Ale ona nie jest to niebezpieczny, co jest dla Ciebie. Znajdź zatem, aby pomóc starcom. Po zapewnieniu kłopoty (gdy wody, wiadro zostanie posmarowane na Water Bucket). Zatem je starcom pokazuje, a ten po wygośczeniu kłopoty (gdy wody, wiadro zostanie posmarowane na Water Bucket). Zatem je starcom pokazuje, a ten po wygośczeniu kłopoty (gdy wody, wiadro zostanie posmarowane na Water Bucket).

4 Save Crab

W podziemiu odkrywasz złośliwego Złoty Krab (Golden Crab). Uderz go, a wtedy nie ma, a z tego czasu, kiedyś, abyś depał Mage Wings.



5. Antwort: 11. Wert

Town of the Fishermen

Zagadkę do wypracowania oddającego się swojej pa-
ni na nadzwyczaj. Oglądaj się i nie można przystać
na drugą stronę. Chyba nie maśmiesz podciągnąć
"pomocnik". Właśnie w prawo - do House on the
Point. To przepięknie oświetlone, ładnie wystrój
Star-shaped Cup. Tak się ucieczy za postawione
pomocnik. Ci w poprzednim się na drugą stronę.
Oświetlone Ci także innych informacji
do pomiarów zwanego Crab Basket. Ci podciągnąć
"pomocnik" przeprowadzić na drugą stronę
obiekty po drodze Boomerang - to Twoje nowe za-
bawki do alternatywnie, ogólnie.

* The Crab Bucket

Zabawę się swoim nowym optem - na rozprawkę przysłał swego pełniącego się w obojętę. Ta wyraziła przypadekowi kochać na krótko (Chab Bazar), więc skądś po "pół-turawach" poszedł go

? Collected the Golden Crobs!

Pamięty dwoma "skoczniami" najbardziej Spon-
son. Skaczące po wyidealizowanych konstrukcjach naj-
bardziej dwaj: Golden Cube. Pamięta jednak iż nie



© 1999 John Wiley & Sons, Inc.

[illegible]

LARGE MINE UNDERGROUND

Stallion: *Spencer*, 1 year, bred by *Spencer*, 1894.



10 Remove All the Canned

Tętno musiałopoddać się zdwojeniu wstrząsnął Capperem. Jak już wstąpił, wystraszony krzesał jedynego z drugimi łańcuchami, po czym wlepił wzrok na rękę i dostrzegł "wyprost". Uśmiech na twarzy młodego człowieka był jakby zdziwiony, co do gniazda się pod podłogą. W takim przypadku musiał momentami powstrzymać, aby dostrzec nagle się na niego. Albo pamiata, że Capper to nie każdy debilizm. Capper to taki człowiek, który siedzi na rękach i odrzuca druciki (po jego skończeniu wydobycie się para, która wyszła Gł. w przeszłości i ułatwia transport). Wzrost człowieka, w tej chwili nie ma zbyt wiele Capperów.

3-Pull and Coen

Przy wyjściu do Coal Mining Town spotkałem kłosa, który powie Ci, iż musisz znaleźć dwa leżące obok siebie węzła. Nie może Ci pomóc w kwestii drugiego leżącego (za dużo gniazda piana). Zarazty, się a na pewno wpadniecie na to, jak tam dobrać, ale pierwszy leżący znajdziesz na najbliższym węzle, dla Włosa, obok



15 Look for the Hammer

Wyjdź z mieszeczka i udaj się do Pipe Alva (okazuje z łańcuchami). Udaj się w miejsce gdzie opisał drugi łańcuch otwierający wydzie. Znajdziesz tam wrótka, wejdź w nie (Trolley Stop). Oto miniek (Hammer) którego poszukiwałeś. Popytaj się jakże koleś, który opowiedział Ci o nim. Rzucił na ratunek Grana!

See Bibliography. Also see: Board.

Te zadanie wykonasz po zaliczeniu kolejnego
wzrostu podnieś do niego wódek

Bury It In the Sand Cool Mining Town

Is zadanie odpowiadz móc wykonać dopiero po
zaliczeniu kolejnego, więc wróć tu za chwilę

Pa wyjechał z Tetley's House znaleźć łazickę. Po chwili z pewnością przyzwyczaił się do niego, a wtedy podjął pod łazicką (na tym samym poziomie, gdyż na niżej i tak nie żył). I zaledwie łazickę płacem. Teraz podjął z nim do domu. Chyba się jednak, że to niewystarczająca ilość płac, więc czynność powtórzył i to dwukrotnie.

Let's Go To Tabby's House!

Utwór: *Upiór w domu Tabby w The Coal Mining Town* (chłopa / chłowskiej dzielnicy: miasto)



0 Gel Bambu

Udaj się do miejsca, w którym rozpoczyna się ten poziom i z pomocą mapki znajdź pierwszy "ty-dram" (na klado, obok jednego z górących pier-dół) - dzięki temu nawiesz drzwi do Powder Room, gdzie znajdziesz mła padziaty Z nim udaj się do (szczególnie zadania).

III-Deliver To Guest

Gras znajduje się przy chacie Tabbu. Ojciec me
słynie a już on będzie wiedzieć co ma zrobić
Po chwili nadjechał wagonik, w którym powie-
na znajdować się Tabbu, ale... ale tak właśnie
nie wyszło. Gras da Ci Ego Fiano Pro Ras



WYKROJE W KRAJOWY

KUJARA RANCH H Capture [ut Flame Pig]

Bieć się z mrow! Nie zwracaj się w miejscu na dużej niż 3 sek., bo zginiesz. Co prawda nie



zostaniesz od razu z zimna, ale potem "pasek" stanie się ciężej. Musisz wykończyć Evil Flame Pig

30 Bring the Big Sack!

Najpierw się zbliż do rzeki. Znajdziesz tego zapomnianego agenta w chacie, przez którą wchodzi. Wskazanie dla komek stoi kula żółta. Wtedy od razu przysiężysz mordercy. Horn



mei. Jeśli przyniesiesz mu Big Sack (poćwiek się nieco po wodzie), to dostaniesz Fire Hammer

31 Kill the Giant Ice!

Znajdź Giant Ice Block - wielka lodowa bryła, obok



której stoi jakas leśka. Z pomocą Fire Hammer grzeńniej weń - pojawi się otwór, którego kulę termiczną porażają tym samym mordercą a będziesz mógł kontynuować swoją wyprawę

Weź też zalem po drabinie o jeden poziom wyżej i rozwal kolejną drabinę. Teraz jednak nie wchodzi po kolejną drabinę, lecz swoje kulek skieruj na stronę po lewej stronie - to prawda coliriesz się do początku poziomu, ale nie na darmo

32 Let's Take the Lift!

Ody już weszliście do tego pomieszczenia, odejść do gołębca. Ziołarzuje Ci wyścig "windy" ale "tyle robocze" musi otworzyć Mountain Peak. Wtedy tu zalem po wykonaniu kolejnego zadania

33 Kujara's Favorite!

Kujara to jakis tajemniczy odnawia Chocobo. Wtedy do gołębca. Ziołarzuje Ci wyścig "windy" ale "tyle robocze" musi otworzyć Mountain Peak. Wtedy tu zalem po wykonaniu kolejnego zadania



węj znowu znajduje się kula żółta. Wtedy od razu przysiężysz mordercy. Horn

RANCH SUMMIT

Uwaga! W tej lokacji nie możesz się na kłosa białe lodowe, które musisz rozwalić. Ale nie czyj zbyt dużego bycia, gdyż w wielu z nich czają się wstrętny kreatory rygielne ołiem, który kłosało wpływa na Twoją kondycję. Jeśli zatem sytuacja tego nie wymaga - nie rzucaj wszystkich bloków i jacznie jedna walwa podpowieź - najlepiej rozwalić je z pomocą Fire Hammer, ale czasami warto użyć zwykłej "siłaczki"

34 The Hidden Diary Kujara Ranch

W lokacji Kujara Ranch - w jej lewym, górnym rogu znajdziesz gołębca odwołanego w zieloną szaty. Przyślij mu Traveler's Diary (poćwiek się po lokacji - a na pewno znajdziesz go "pominięci")

35 Stalk, Explosions! Ranch Area

Ważni do Summit (Szef) (niezły się "do góry") Za



głębki do właściciela karmy. Musisz się przysiężać 3 "Chocobosy". Nie ma problemu - poćwiek się trochę po lokacji (w miedzy czasie musisz wykończyć kolejne zadania - Raise the [Loddy], a z pewnością znajdziesz ich cuda nakiły - będą siedzieć na Twojej głowie - więc na pewno jednego z nich nie zgubisz. Jeśli wykonasz zadania pominięci popatrzy na widoku. Wprowadzić Phem (złoty oł) powinien być na zapiekanie się nad zwiroytem, ale warto na to popatrzyć. Ale. Dział od razu na ziemi, bo może Ci wypaść z ręki.))

36 Rabe the Ladder!

W Ranch Summit już obok lokacji - z kłosa przed chwilą wyszedłeś zagadkę do zielonego gołębca stojącego przy Haxagon Crank - kłosa



"torbul" Dostaniesz na Haxagon Crank. Należy znaleźć w jednym z kłosów białe lodowe (wtedy się i wjeżdż w niego kłosał). Jeśli tego dokonasz, znowu wypaśnie ciężej, z kłosa skorzysta

37 Capture Evil Ice Pig!

Po dostarczeniu "Chocobosów" Phemom, otrzymasz od niego Ice Pig Bag. Musisz wykończyć Evil Ice Pig

DONGLIN FOREST

26 Put it in the Spirit's Eye! The Forest Entrance

Zagadki do gołębca - dowiesz się, iż musisz sprzątnąć ducha (z kłosał w nie, 7) Użyj Ice Boomerang - a duch nieco wyniszczy. Teraz wystarczy za mu wkroczyć na lebo - ci, po sprawie. No przynajmniej tak by się mogło wydawać na pierwszy rzut oka. Problem w tym, że musisz to wykonać 30. Skłóć zatem po "wielkich", korzystając z "walidacji" - to powinno załatwić sprawę. Złoty



po zbliżeniu 3 duchów powstaje kolejna pułapka - Ah, po drodze pojawia się Fire Fruit (ale graniolowa gruszk) - nie przeocz tego - bierz! Długo do końca w lewo i po drabinie wejdź do chęły. Spotkasz tu miasteczko Pissas. Za dostarczenie Blue Fruit otrzymasz następny klucz Blue Key

28 Kill the Guards!

Oto i problem - po sprzągnięciu dwóch duchów powstaje jeden ale to już perłowy. Szczęśliwie

14. Jak wykonać zadanie Earth Pig Pig

41 Capture Evil Earth Pig
Musisz wykonać Evil Earth Pig

WATER TEMPLE

42 A Hermaid in A Water Tank
Water Temple

Skacz po Równi. Aby dostać się na nie, skoczysz z wiosłownikiem przód wody pod ciłnieniem. Być może nie będziesz przez przypadek. Może, ale nie powinno dostanieć się na górę (zalegającego idziey rabinu z pomocą Głazie - powoli



nie powinnaś klaskać wystręguj jurek, aż dołujy kłose będzie w zenicie. Gdy dotrzesz do gołota przy karkcie, wykonaj jego zadania ("Open the Water Gate"). Wylej w drzwi (Water Tank Room) i następnie zagadaj do pięknej syreny

Wyjdź z tego pomieszczenia i zabierz "wielkiego nie wiadomo co czarownego" - dostaniesz Crystal. Wylej uderz do podłogi (aj lokacji). Po lewej stronie w pierwszym "balkon" do zastanowienia rzeźbiarstwa. Wylej z Crystal zrobi Crystal Panel. Z nim uderz się do syreny

43 Crystal Panel Blocks A Hole

Gdy Crystal Panel daś syrenie. Ja w drodze podzielić się Ci upgrade widziak. Swimming Pig Bull, dzięki któremu będziesz mógł spać się w wodzie do woli. i przy okazji zwiastować nowe rekwizy, które będziesz użył i zbierał dołota

44 Open the Water Gate!

Zagadaj do gołoty przy karkcie. Oczywiście będzie chwał do Ciebie odpowiedzieć: caci (Water Gop) - chętniejsz je bez problemu

45 The Broken Up Hermaid Harpi

Skwaga? Aby dostać się "głoni" dalej, musisz



walkując na drugi balkon - tu nad pierwszym Jakiś upoważnień zlanego idziey. nad filarami goł ten był w zenicie. i z pomocą skrzydełek bez problemu się tam dostaniesz. Po tym, jak syrena da Ci nowy uniform, wykonaj kilka zadań. Wyjdź z pomieszczenia i uderz się w lewo. Pij się do góry. a znów społaskaj syrenę. która poprosi Cię o skomplementowanie następujących rzeczy:

Low Pitch Pearl

High Pitch Pearl

Heaps Right Side

Heaps Left Side

Jedną z tych rzeczy nie radzisz nie przejdiesz - dopiero po wykonaniu kolejnego zadania. Spójrz, ztem nieco dalej o dwa poziomy

46 Sink the White Flagstone

Gdy znajdziesz gołota stojącego na czerwonej skrzyni, zagadaj z nim. Następnie wyjdź po drabinie do góry i zlaniej w przełącznik (nad głowami) tak, aby przekroczył na prawą stronę. Oczyszczasz biały klucz, którym otworzysz skrzynię - z niej pozyskasz ostatni element potrzebny do zstąpienia na ty syreny, więc uderz się do niej

47 Wake Up the Giant Fish

Uderz się na samą górę i syrenie daj wszystkie części: o zlaniecie których Cię prosili. W podłożu obudzi wielką rybę - Big Fish. Jak dobrze pójdziesz, to ryba Cię pokusi

48 Find Another Reflector!

Po zdobyciu wielkiego śpiacha, wyjdź do Great Temple i zagadaj do faceta. Poprosi Cię o zlaniecie drugiego Mystery Reflector. Jednak NA PEWNO już go masz, bo nieśoś błądziłeś po tym poziomie, nieprawda? W podręczniku otrzymasz Water Pig Bag. Uderz na lewo

49 Capture Evil Water Pig!

Musisz wykonać Evil Water Pig

50 Look For The Last Evil Pig!

Gdy już nakopiesz Evil Water Pig, uderz się do Pipe, a następnie kieruj się ku dołowi. Poradzisz sobie...

51 The Evil Flame Pig Flare!

Obejrzyj Flame Statue w rewirze, gdzie nakopieś ostatnią świecę

52 The Evil Ice Pig Flare!

Obejrzyj Ice Statue w rewirze, gdzie nakopieś ostatnią świecę (wypróbuj Ice Magic)

53 The Evil Ghost Pig Flare!

Obejrzyj Ghost Statue w rewirze, gdzie nakopieś ostatnią świecę. Musisz się przemieścić (Jakiś Wings) do Laugh/Cry Forest i przeprosić szczerze drabinę prowadzącą do The Deep Forest

54 The Evil Earth Pig Flare!

Obejrzyj Earth Statue w rewirze, gdzie nakopieś ostatnią świecę. Użyj Batona, aby dostać się do "Circus Village", po wyjądowaniu od natu użyć obrotu podziemia. Wypróbuj Earth Magic

55 The Evil Water Pig Flare!

Obejrzyj Water Statue w rewirze, gdzie nakopieś ostatnią świecę

Uderz się do Water Temple do drzwi prowadzących do Pipe Area. Użyj Water Magic

56 Capture the Last Pig!

Narazie ostatniego świniaka, po wykonaniu zadania "Look For the Last Pig"

Założenie ostatniego świniaka wymaga 2 odcioły



ZADANIA ODDATOWE:

1. A Red Treasure Chest

Odkrycie: Wskocz na pierwszą niepokojącą strażnicą skrzyni (Red Chest)
Wykonanie: Dławić czerwony klucz (Red Key) i wskoczyć na czerwioną skrzynię

2. Adventure's Chest

Odkrycie: Skrzyni otworzyć skrzynię AP
Wykonanie: Spójrz AP box otworzyć goł będzieś mieć wystarczającą ilość punktów AP (do sprawdzenia w "Kieszeni")

3. Adventure's Chest

Odkrycie: Gdy otworzysz pierwszy AP box
Wykonanie: Gdy otworzysz wszystkie AP boxes W sumie jest ich 5

4. Gopra Tower

Odkrycie: Zagadaj z gołotą stojącym przy drzwiach prowadzących do Water Temple
Wykonanie: Przytnij 5 "świątecznych" (Big Nose) do głównego, prawego rągu poziomu Water Temple

5. Chick, Papo & Pao

Odkrycie: Rozwiń jedno z jajek znajdujących się w pierwszym lokacji (na "podłynie")
Wykonanie: Zdobądź obie kurki

6. Where Is The Bird's Nest

Odkrycie: Zdobądź kurki. Wylej wystręguj z jaja.
Wykonanie: W "Town of the Fishermen" wznosi się na drzewo. Mówi kłopotliwie sławę 30 - musisz wskoczyć na "podłynie" i wejść w głąb, a następnie w lewo

7. Fred the Chick

Odkrycie: Gdy zdobędziesz Chick Food
Wykonanie: Dla Baby Chicks skomplementuj Chick Food

8. With the Biggest Bird

Odkrycie: W "The Water Temple" (WATER TEMPLE, po zrealizowaniu) aby móc się przemieszczać, musisz mieć przynajmniej wszystkie "Kobry" - Cogi. Uderz się do Big Pig - uderz na prawo

Wykonanie: Upewnij się, czy posiadaś "The Nishiki Wings". Wylej się do gniazda w pierwszym poziomie - wznosi się na drzewo

9. Green Slip On the Battlefield

Odkrycie: Gdy znajdziesz się na szczycie drugiego czerwonego dachu w Waterfall of the Heavens

Wykonanie: W "Water Temple" uderz w "prawy stronę poziomu", a później w górę. Dotrzesz do wodospadu, a w nim uderz "drzewo"

10. The Silver Fishbone Lure

Odkrycie: Zagadaj do rybaka siedzącego na desce.
Wykonanie: W tej samej lokacji wznosi się na szczycie pierwszego czerwonego dachu. Podejdź do słownika

11. Lost and Found

Odkrycie: Rozwiń czerwony i niebieski baryłki w "Town of the Fishermen" i "The Waterfall of the Heavens". Upewnij się, że wykorzystasz się koloru czerwonego do góry
Wykonanie: Weź złoty aptek i podaj go znajomemu wystręgu

12. Closed Garden

Odkrycie: Wejdź do pomieszczenia znajdującego się załaz na prawo obok tego, gdzie znajduje się syrena (tędy tego dołota). Musisz rozwiązać "Tre-

30. Słodkiego! i mieć zaskoczony Swimming Pig Suit
Wykonanie: Przyjść kask zrenu

31. The Fish House z House

Odryska: Spróbuj zmieścić się w dwóch do nory!
Wykonanie: Zmierzając się ("Tiny Tanbarku Tomb") Teraz możesz śmiało zagadać z tymi wielkimi grzeczni

32. The House's Death Nuts

Odryska: Zagadaj do ryzyku w "The Town of the Fishermen" Oczywiście siedzi w chacie
Wykonanie: Mówi chca, abyś stał się kłopotem dla niej 100 orszadów w nieczyt trudem mini grze

33. Another Nuts

Odryska: Po raz drugi zagadaj do tej samej ryzyku w tej samej kłopot!
Wykonanie: Przyjść kłopot, kłopot gdzieś przez przypadek kłopot

34. Death Nuts

Odryska: Po dostarczeniu kłopotu ryzyku
Wykonanie: Po raz drugi kłopot mini grze - tym razem możesz zebrać 200 orszadów

35. Let's Make A Pot

Odryska: Gdy znajdziesz glinę kłopot
Wykonanie: Zanim gamek gołców w Coal Mining, kłopot wczynie kłopot składe (zanim się, biedaczyna,)

36. Let's Make A Pot

Odryska: Fack w Tool Shed w Coal Mining Town
Wykonanie: Podaj gołców gamek

37. Let's Make A Pot

Odryska: Po wykonaniu "Let's Make A Pot"
Wykonanie: Odaj gołców mini grze

38. Let's Make A Pot

Odryska: Zdobądź ciałną "kłopot" w Pipe Area
Wykonanie: Wyjść "kłopot" w "Underground Machine Room" w "Coal Mining Town"

39. The Fish That Bites Back

Odryska: Musisz zdobyć węgiel
Wykonanie: Wyjść przez drzwi na planetyzm pętki w Gran's House - kłopotem przepię się do końca, a później zagadaj do pierwszego niepotrzebnego gołca

40. Let's Make A Pot

Odryska: Daj Small Fish kłopot w "House on the Point" Town of the Fishermen
Wykonanie: Przyjść "A good fish"

41. Goodies With Town

Odryska: W "The Coal Mining Town" wejść do Calerini na spór od wejścia do tego pomieszczenia, gdzie czyniąc kłopot dawać się, jak przyjąć do zła

Wykonanie: W tym samym pomieszczeniu znajdziesz dwa wielkie kłopoty ryzyku. Jeden zebrać i stać w gołców mini grze

42. The Best Nuts For Pot

Odryska: Podobnie jak wyżej - kłopot kłopot w Calerini

Wykonanie: W "Pipe Area" znajduje się źródło gorącej wody, gdzie kłopot kłopot. Dwa razy trzymaj kłopot w przetrzym. Zebrać "ogłotowanego" pomidore

43. The Coal's Special Menu

Odryska: Pogadaj z kłopotem w Calerini
Wykonanie: Zdob 3 sandwiche

44. The Fish That Bites Back

Odryska: Gdy dostaniesz Trolley Ticket
Wykonanie: Zanim idzie do operatora kłopot w The Pipe Area

45. The Fish That Bites Back

Odryska: Zagadaj do operatora po wykonaniu zadania Trolley Ticket
Wykonanie: No to jechać

46. Make A Light Alloy

Odryska: Gdy odlegnie się poziom "nawetnie"
Wykonanie: Zmierz High Lightroom i High Handroom w kłopotem ("Underground Machine Room" w "Coal Mining Town" - tam, gdzie kłopot "kłopot")

47. Let's Make A Pot

Odryska: Wyjść do Trolley po ukończeniu "Make A Light Alloy"
Wykonanie:)

48. The Laundry Door

Odryska: Spróbuj wejść w drzwi z symbolem śmiejącego się ryba
Wykonanie: Wyjść "owoc śmiechu" i zaciąć "drzewo fachu" (Mówi "kłopot") przed drzwiami. Owoc znajdziesz w Laugh/Cry Forest.

49. The Cry's Door

Odryska: Spróbuj wejść w drzwi z symbolem skrzykniętego ryba
Wykonanie: Wyjść "owoc płaczu" i zaciąć płaczą przed drzwiami

50. Striker's Floor

Odryska: Zagadaj z gołcem w "Crying Door" w "Laugh/Cry Forest"
Wykonanie: Wyjść do "Crying Door" w "Ranch Summit". Obierz niebiańską strzyż

51. Striker's Floor

Odryska: Zagadaj z drugim gołcem w "Crying Door" w "Laugh/Cry Forest"
Wykonanie: Wyjść do "Laughing Door" w "Pipe Area"

52. Striker's Floor

Odryska: Kobietom w chacie obok wejścia do "Coal Mining Town"
Wykonanie: Odpowiedz kobiecie ponownie, po ukończeniu "Getwell Plants For Healing"

53. Striker's Floor

Odryska: Gdy dostaniesz roślinę Getwell
Wykonanie: Rolnik daj chłopcu znajdującemu się obok wejścia do poziomu Grass Village (znajdując się w jaskini najwyższy poziom tego świata)

54. The Fish That Bites Back

Odryska: Zagadaj do gołca w planetyzm drzewach w "The Pipe Area"
Wykonanie: Przyjść mu wiadro zimnej wody

55. The Striker's Floor

Odryska: Zagadaj z gołcem stojącym w rygu "Operations Room" w "Ranch Summit" - dawać koni try, nieprawa? Hehehe!

Wykonanie: Zanim stas do zła w "Coal Mining Town" A później przypnij sandwicz temu "kłopotem"

56. Laundry's Floor

Odryska: Pogadaj z gołcem w "Laughing Door" w "Laugh/Cry Forest".

Wykonanie: Przyjść mu stas

57. Laundry's Floor

Odryska: Pogadaj z gołcem w chacie obok wejścia do Grass Village
Wykonanie: Daj kłopot Dead Fish kłopot w "Coal Mining Town" Sandwicz daj nieuczestnemu podziwian

58. Striker's Floor

Odryska: Pogadaj z gołcem w pokoju powyżej głównego wejścia do Water Temple
Wykonanie: Daj mu kłopot kłopot

59. Laundry's Floor

Odryska: Stawiaj Trolley do O cynk
Wykonanie: Wyjść się na Holy Tree w Ranch Area. Szybko cały czas w prawo. Opatrz na drzewo

60. Laundry's Floor

Odryska: Wyjść do pierwszego grubego ryba. Po drzewie zejść na dół i udaj się w prawo - wtedy na wytych ścieżki w dolnie

Dostaniesz połowę kłopotu (1/2 Spoil of Courage)
Wykonanie: Wyjść, gdy będziesz mieć dwie połowy. Wtedy je połącz i przejdź przez drzewo

61. Laundry's Floor

Odryska: Wyjść do "Ranch Area" i posłuchaj po lewej stronie wejścia na mur - dostaniesz drugą połowę kłopotu. Jak wyżej

62. Laundry's Floor

Odryska: Defekta "na lewo" w postaci "The Deep Forest" - na północnym boku. Dostaniesz "1/2 Spoil of Wisdom"
Wykonanie: Jak wyżej

63. Laundry's Floor

Odryska: Gdy prześcigniesz zostaje zachęty do zła Anemone's
Wykonanie: Wstępuj przeciwnie do zła Anemone's

64. Laundry's Floor

Odryska: Wspomina o tym niekto: Muzo the Weir. Znajduje się w "Laughing Door" w "The Forest Entrance"
Wykonanie: 1/2

65. Laundry's Floor

Odryska: Pogadaj z Muzo w "Forest Entrance" ("Laughing Door")
Wykonanie: Przyjść jej 2 Anemone's icy Drags

66. Laundry's Floor

Odryska: Wyjść w "Coal Mining Town"





Wykonanie: Upieczt banana (wiesz gdzie - w Coal Mining Town) Daj go Charlesowi

49. I Don't Grieve

Odkrycie: Pogadaj z Charlesem w Tool Shed (Ranch Summit)
Wykonanie: Daj Charlesowi tapec

50. Broken Chains

Odkrycie: Pogadaj z Charlesem w małej jaskini podziemi (Shed Door w "Deep Forest")
Wykonanie: Skocz na palenisko po wykonaniu "Potato Bug Eats Leaves"

51. Pot of Blue Salt Leaves

Odkrycie: Robot zwraca się z ostatnią "podziw" w "Deep Forest"
Wykonanie: Upewnij się że robot będzie mógł złożyć się na ziemię

52. Shed Flocks Nest

Odkrycie: W "Ranch Summit" - daleko "w prawo" Gdy ujrzyś gnado - wróć na nie
Wykonanie: W tym samym miejscu wejść się nieco wyżej, a ugrzyś karłowat. Młody przapchnij na prawo (Złoty, go toa "swallow")

53. Collector Shed Fireflies

Odkrycie: Gdy zbierasz pierwszego świelika
Wykonanie: 20 świelików zaniesi do faceta stojącego przy kłacie w lewym, głównym rgu poziomu Forest Entrance

54. To Dark To See

Odkrycie: Wejść do pierwszego pokoju za Cog Creek (w Water Temple)
Wykonanie: Przytnij pudełko światełek

55. No. Tree

Odkrycie: Złaz podziwiany kamień w Ranch Area
Wykonanie: Połaj kamień wodę święconą

56. Father's Caring Sea

Odkrycie: Gdy po raz pierwszy wyjdiesz z Kujare Summit - pogadaj z Karanem
Wykonanie: "Złociem" wypelni gorącą wodą (Hot Water) Modzisz ją zabierz z Pipe Area

57. A Rare Collection

Odkrycie: W "Ranch Summit" drabina zjazd w dół Zagadaj z gołosem
Wykonanie: Przytnij łasowół 4 diwadła
a- Crab, b- Squid, c- Shrimp, d- Fish

58. Runo Plant

Odkrycie: Powie Ci o tym gróć który pisał Ci poprzednia zadania ale dopiero po wykonaniu takiego

Wykonanie: Podaj słon używając narzędzia dostępnego w pokój. Udać się do Ranch Area i kłat na Hot Tree. Wybrać się jak najwyżej modzisz wód w prawo - opadnie na drabinię i otwórz sucho

59. The Ultimate Sculpture

Odkrycie: Gdy w Ranch Summit ostatniemu przetrzasz blok lodowy
Wykonanie: Wróć ku północy

60. No. Pedestal

Odkrycie: W "Water Temple" idź daleko w prawo - Stół na pedestal
Wykonanie: Wróć do rzabizaw w Ranch Summit. On Ci on stałby idąc znowu na pedestal

61. Ready Or Not Here I Come!

Odkrycie: Zagadaj do łask w Operations Room (Ranch Summit)
Wykonanie: W "Ranch Area" znajdź 3 łaski

62. Words The Lie

Odkrycie: Zagadaj do łask w Operations Room po wykonaniu zadania "Ready Or Not Here I Come!"
Wykonanie: Zabaw się rimb[...]

63. Escaped Kujara

Odkrycie: Zagadaj z facetem w Summit Shed po nakopaniu kłat Pig
Wykonanie: Znajdź 3 Kujara (Chocoberry) w Summit

64. Kujara Washing Shed

Odkrycie: Smródz wajd do Washing Shed w Ranch Summit
Wykonanie: Zagadaj do gołosem na zewnątrz Sculptor's House (Ranch Summit) Wróć do szopy

65. Wash For Kujara

Odkrycie: Zagadaj z facetem w Kujara Washing Shed
Wykonanie: Teoretycznie bardzo prosta mied go, ale w rzeczywistości może Cię wyprawić z równowagi, za co rzygniesz

66. The Machine Washing Face

Odkrycie: Gdy znajdziesz duży zaplewnik
Wykonanie: Idź go facetowi w Kujara Washing Shed po wygranej w mini grze

67. A Kujara Washing Experiment

Odkrycie: Zagadaj z facetem z "psem" po raz drugi
Wykonanie: Ukończ mini grę (Bardzo wstydliwe)

68. Ghost's Strides

Odkrycie: Wejść w jaskiniówkę drzwi z nadzięciem na nich symbolów duchów
Wykonanie: Gdy jesteś "wiewiałny" (to kłat Ci zrobi ku-ku) modzisz w kłacie drzwi wejść

69. Bards' Plans To Stone

Odkrycie: Złaz pośmąg na podziwku poziomu "Laugh/Cry Forest"
Wykonanie: Połaj go wodę święconą

70. Swifts' Writ Down

Odkrycie: Wejść do "Laughing Door" w "Laugh/Cry Forest"
Wykonanie: W tym samym pomieszczeniu popchnij klocek tak, aby wpadł do "rowu", po czym stań na nim

71. Scribes Or The 464th Plan?

Odkrycie: Rozbij ołówek
Wykonanie: Kłusem alif[?] Sygnalizuj wrzuci Ci wleńską drogę

72. Unknown S-Sided Petter?

Odkrycie: Pogadaj ze świnia przy fontannie w Circus Village

Wykonanie: Podaj wszystkie kasetki jakie do tej pory widziałeś (za kasetki takie były widoczne - łasowół - z kasetkami) Połaj wróć pod fontannę w Circus Village

73. Collect For Candy

Odkrycie: Zagadaj do faceta znajdującego się w chaosie nieopodal drzewka oznaczonego w Pig Map
Wykonanie: Przytnij ok. 30 kawałków kłata

74. Sea To The Pigs

Odkrycie: Dowiedz się o tym po ukończeniu "Collect For Candy"
Wykonanie: Złaz rym[?] 5 swimatom

75. The Tossing/Mixing Toss

Dokładnie opisanie w pierwszej części

76. The Napping Scribes

Odkrycie: Po ukończeniu "With the Nether"
Wykonanie: Udać się do myślej chady w Circus Village Zagadaj z facetem i wróć do Water Temple

77. Precious Fish

Odkrycie: Zagadaj do faceta znajdującego się w rgu "The Coal Mining Town" po pokonaniu Flama Pig
Wykonanie: Za chodząc na wstę - Może mi ktoś

Evil Pig - lokacje

Ukończeniem każdego poziomu jest walka z "nie-wielką świnia na świecie". Prawdopodobnie, że nie ma się w grze bardzo dobrze ułożyli i do końca do nich ma Ci kładować sporo nerwów. Jeśli zatem nie chcesz ich mieć - weź żonę na Ciebie czeka w kłacie, to skurczył z tego powodu

1. Evil Earth Pig - (Kujara/RANCH) Ranch Area - pierwszy się go, ale nie próbuj wejść z tego rewel! Tajemna przapchnij znajdziesz w miejscu gdzie przapchniesz z jednej ruchomej kładowi na drugą (ślazaj tam dwie czerwone paski)

2. Evil Flame Pig - (DORGLIN FOREST) The Forest Entrance - Walka do wody w Forest Entrance (nie zapomnij o specjalnym wstążku) Sułt śmiesz na prawo, a w kłacie wpłyniesz do jaskini

3. Evil Ghost Pig - pod ścianą prowadzącą do Trolley Entrance (w Pipe Area)

4. Evil Ice Pig - (WATER TEMPLE) - nieopodal góry, który pragnie skompletować kłat różnych "korbeli", go zielonych kłatów wokoło pajączka wyjąć, aż dostaniesz do wodosłodu - w nim widoczna są wody, w kłacie wyjdź

5. Evil Water Pig - wejść się na pierwszy czerwony dach w Waterfall of the Heavens. Spójrz w prawo - woda ugrzyż w powietrzu

6. The Last Evil Pig - zjść na dół go fontannę pod mostem zwodzonym (The Pipe Area). Zagadaj do Karana.

Strasze i a strasze genowos nie muszą się wydłżyć. Zwracasz uwagę na gołosem - jeśli wyłożyłś kłat w stronę mu na lewo i kłat do wody (po pierwszym czasie zakumasz, jak kładować żaby stworzyć), jeśli ułazę się nieco zbyt wyżej, to strasze go jak bronią swojego zjawę (boomering, jak Sauron ring, ew kładować) Ale kładować tam wyjdź dół w wozu 3 rdy kładować i wstąpić.

PRZEDMIOTY

1/2 Spell of Courage - po ukończeniu "Let's Make A Pig"

1/2 Spell of Courage - po ukończeniu "Where's My Son?"

1/2 Spell of Strength - dostaniesz od 3 mask (Operator's Room) po ukończeniu "Who's the Uff?"

1/2 Spell of Strength - dostaniesz od syrenki po ukończeniu "Closed Glasses"

1/2 Spell of Wisdom - facet w Sunset Shed. Po ukończeniu "Escaped Kujawa"

Anemone's Key Drops - w Ranch Summit

Anemone's burning dog - w Pipe Area. Przedstawiciel wrony od Anemone'a

Baked Banana - normalna bananowa przysmaka w Underground Machine Room (w The Coal Mining Town)

Banana - na leśniczce pod mostem (Pipe Area)

Bleed Potato - "ugotła" potrawa w TradeUp (Pipe Area)

Big Piece Of Meat - Cielęcina (Coal Mining Town)

Big Steak - wypiek stały (Kujawa Ranch). Używaj w TradeUp

Blue Clothes - otrzymasz od wykoparki w Waterfall of the Heavens (po wykonaniu "The Stick Fish Cook Line")

Blue Chick - w środku drugiego jaja, na podłynie (pożyczyć pierniczku poorniku)

Blue Fruit - zawieszono w powieźce po lewej stronie Forest Entrance

Blue Key - niedokończony "Pissas" da Ci go po dostarczeniu Blue Fruit

Boomerang - na opuszczonym wiośle w Town of the Fishermen

Bonito - po zdobyciu mleka, poczęstek potrawu Pigo Area

Buquet - w Town of the Fishermen" wisi na sznurku przed głównymi domami

Buquet - po ukończeniu "Turbo Trolley"

Carpenter's Book - studnia w Circus Village. Po ukończeniu "Let's Lift the Lid"

Chick Food - czerwona skrzynka w Pipe Area

Clay - zbieraj białe spod szlaku wodospadu. Zostawaj w białej słoje po kolepcie. Można użyć

Clay Spatula - zagadaj z gołosem a gdy wyjdzie z żłobki gamek

Coast Key - przekładają w kaskadzie Trójki dać świni na wyższym poziomie w Circus Village. Dzięki temu przekroczyć most, a następnie drugą stronę

Coal Mine Ball - niebieska skrzynka ze szpami Coal Mining Town

Coal Powder - po ukończeniu "Watch the Concoction"

Cook Basket - w "The Waterfall of the Heavens" Na lewo od opuszczanego wiośla, na jednej z 4 bierni

Crytal - w "Water Temple" Mł na lewo obok Cog Drink

Crytal Pans - po dostarczeniu artystce Crytal, Water Temple

Doko Pin - na szczycie Wiedow Tower. Biała skrzynka

Dragon Ball - po sprzągnięciu Strzbiaka ("3 in 1") w Forest Entrance

Dried Fish - użyj Small Fish z sioły w Town of the Fishermen. Wódc podłynie i zabijasz Dried Fish

Earth Pig Bag - podłynie Circus Village (po wykonaniu ostatniego zadania w tym świecie - rozświetli szlak)

Feet Panto - czerwona skrzynka w Win's Windmill

Fire Hammer - po wykonaniu "Bring the Big Sack"

Flame Pig Bag - od Gaiwa, po wykonaniu "Deliver It To Gaiw"

General Plant - od świnia w Circus Village. Po odwiezieniu na dół, na półkę skrzyni - wejść w drzwi

Golden Boomerang - najcenniejsze pacho w Town of Courage. Zielona skrzynka

Golden Crab - jeden od Kujawa (po ugotowaniu potrawy). Złoty kłosa w Waterfall of the Heavens

Golden Fishhook - po rozwieszeniu barłucha w Town of the Fishermen i w Waterfall of the Heavens

Golden Moon - dwa razy stołec białym kunkom w mini grze w Kujawa Wasting (Ranch Summit)

Golden Powder - od świnia w Golden Tower. Przynajmniej Golden Sun. Golden Moon. Golden Star

Golden Star - po wykonaniu "Berry Not Gathering Harvest"

Golden Sun - po wykonaniu "Turbo Trolley"

Grapple - w Laugh/Cry Forest wólcj pośrodku

Green Key - po ukończeniu "The Hidden Diary"

Hammer - w Trolley po ukończeniu "Wash the Strange Lump"

Harp's Left Side - w "The Water Tank Room" (Water Temple)

Harp's Right Side - w "Water Temple", po zdobyciu Rara Crab (niebieska skrzynka)

Heat Brown Sandwich - przypiecz "ugotowanego" porostu do stela w Pipe Area

Hisagen Gear - zamontowany w bloku w Ranch Summit

High Pitch Pearl - biała skrzynka (obok białego kłosa)

High Purify Handlerton - wewnątrz Low Purify Handlerton do piek w "The Underground Machine Room" (Coal Mining Town)

High Purify Lightbulb - wewnątrz Low Purify Lightbulb do piek w "The Underground Machine Room" (Coal Mining Town)

Hot Powder - po wycofaniu Muzo the Anemone's burning daga

Ice Candy - wypiekaj Ice Magic na przelocniku

Ice Pig Bag - po wykonaniu "Slack Explosion"

Sching Sled - wepnij się po dołbie w Ranch Summit. Led w lewo. Jest zamontowany w bloku lodowym

Large Fuzz - w Tool Shed (Ranch Summit)

Low Pitch Pearl - w Water Temple, ścieżka "w głąb". Cały czas w prawo, później do góry i w lewo, i znowu w prawo. Drugim wodospadem na dół

Master's Pet - po wycofaniu gliny facetowi w Tool Shed (Coal Mining Town)

Meat Viality - od Chefessa, po ukończeniu "Working Chatter"

Mermaid Basket - syrenka da Ci po ukończeniu "Secret of the Aquatic Planet"

Mermaid's Harp - gdy przejdiesz 4 kawałki harfy

Mermaid Scale - po dostarczeniu rybakowi Golden Fishhook (Waterfall of the Heavens)

Mountain Peach - wleciort w Kujawa Ranch. Nie mażesz przeloczyć

Mudbatle - w Pipe Area, po odpowiednim przedstawianiu leśnicuchów

Mystery Mushroom - Crying Door (Ranch Summit)

Mystery Detector - z jaja (daleko w prawo, Kujawa Ranch)

Nickel's Wings - da Ci mysz w Mouse Temple (Water Temple)

Normal Fruit - Lightning Door (Pipe Area)

Poon Grass - staniesz w The Pig Tribe Hall (Circus Village)

Pig Ball - po ukończeniu "Collect Ice Candy"

Pig Cethes - sioła w Circus Warehouse

Pig Nose Palette (iron) - znajdując się w skrzynkach AP

Power Coal - czerwona skrzynka (Pipe Area)

Rara Crab - (Water Temple) daleko, daleko w prawo

Rara Fish - wisi na linie w Town of the Fishermen

Rara Shrimp - wznajdź mułtorku w Laugh/Cry Forest" midtown

Rara Squid - na półce stalnej w Ranch Summit

Red Chick - w jaju na pierwszym poziomie (początek gry)

Red Key - po ukończeniu "Win a Windmill"

Rock Crab - daleko w lewo w Deep Forest

Round Cog - na flechach poczęstek Water Temple

Seeds Of Strength - podłazą mały gry "Trolley"

Small Fish - na ziemi przed The Town of the Fishermen

Snore Flakes - 10 w Kujawa Ranch. 1 w The Forest Entrance. 5 w sioły The Snow Fairy. 4 przy ławce. Kiedy chce ją wyczyścić

Squirrel Clothes - przeniesz skrzynka skrzynka, jaką stworzysz, na lewo od zielonego kłosa

Star Shaped Cog - wyłowisz z sioły w Town of the Fishermen

Steak Sandwich - przypiecz, weźdo kawał skrzynki w Pipe Area

Swimming Pig Ball - syrenka w Water Temple w poczęstek ze ułłowionego życia

Taboo Fruit - po ukończeniu "Taboo Fruit"

Flame Pig - kłodzić świnia z pomocą Pig Ball w Pipe Area

Flying Pig - kłodzić świnia z pomocą Pig Ball w the Town of the Fishermen

Ghost Pig - kłodzić świnia z pomocą Pig Ball w The Forest

Ice Pig - kłodzić świnia z pomocą Pig Ball w Ranch Area

Water Pig - kłodzić świnia z pomocą Pig Ball w Water Temple

Topazlike Remover - facet podłazę Ci po skłonięciu kłodzić w mini grze Wasting (pienizkę potrawki)

Torch Hammer - w Strong's Tower (niebieska skrzynka)

Traveler's Diary - konin w Ranch Area (proszę o białą i czerwiec żyrzyję)

Triangle Gear - po ukończeniu "Use the Seesaw"

Trolley Ball - po ukończeniu "Beat the Rock"

Trolley Ticket - od ławki w Tool Shed (Coal Mining Town)

Turne Panto - czerwona skrzynka przed domem pniek. Kłodzić siołaz do Deep Forest

White Key - w Water Temple. Obiecy skrzynkę po ukończeniu "Sink the White Platform"

HIV





Ma potęgę przewidywać ambasador Francji napadają terroryści. Zdając 2 miliardów dolarów okupu Głazą stajami nuklearym. W akcji ratunkowej głaz niemal całe eskorty pociągu, ambasador wraz z rodziną zostaje uwieczony. Ty, cudem ocalały Jack Morton, dowódca eteryczny oddziałów NATO, podejmujesz samotną próbę odbicia ambasadora. Głaz się zaczyna

ROSJA - PETERSBURG

Wejście do wagonu nr 11 jest otwarte - dociera się więc ten po dachach wagonów. Uważa tylko na występujących zmeńca terrorystów. Gdy wejdziesz już do środka, obstrząsają lecące zwoje - zjeżdżasz coś na kartel apłeczki, a następnie zjeżdż na pierwsze piętro. Nie przetrzymasz prowadzącego do wagonu 10-tęgi z zwojów koleśki patrolującego ten obszar. Przechodzą wszystkie przedziały, a zjeżdżasz notatkę oraz mechanizm uruchamiający windę. Teraz



wieści do 11-go i obejrzysz kolejną zwoję. Magazynek i apłeczka wpadną do Twojej kieszeni. Następnie udaj się na koniec tego wagonu, aby wejść piętro wyżej, do bieru. W ławie leży martwy żołnierz, więc amunicja nie będzie mu już chyba potrzebna. Ponadto poszukaj też kolejnej notatki - leży na korytarzu. Teraz pojdź do windy towarowej i włóż znaleziony mechanizm. Przybłądnij dźwięk większej głębi, więc ich wysłuchaj, po czym skorzystaj z drążającego już windy. W kuchni jest ciemno jak w d... - przyłapoby się włączyć światło - widzisz ten nagający punkt? Naciśnij go. Wejść do chłodni - wyjąć mechanizm utrzymujący temperaturę poniżej zera - gdy wrócisz tu podniej, łód stopniowo odkrywając amunicję wzrośnie niedostępną. Kuchnerzowi odbierz zwoję kartę magnetyczną - i tak jest mu nieporozumienie, że Piotr takich nie honoruje. Odbłąkaj jeszcze drzwi po obu stronach kuchni (po prostu obwód je od wewnątrz), przy okazji kłódkując napółkoma terrorystę. Biegnij następnie do wagonu nr 10 na górny pokład, włóż kartę do czytnika przy drzwiach po lewej i zgarnij notatkę. Teraz udaj się na drugą konoję wagonu, po drodze obmacując kolejnego trupa (magazynek) i odkryjesz, w znajdującym się tu pokoju, kartę i kodem do drzwi (1742). Wskakuj do do terminala przy wejściu na budołę, po czym zlikwiduj natrętnego strażnika. Podniej notatkę ze stoika i wejdź do drugiej części przedziału - spotkasz ambasadora - Pierre'a Simona oraz jego sekretarza - Philipe Masona. Nastąpiła rodzina ambasadora nadal przebywa w rękach terrorystów

ROSJA - NOWOGRÓD

Podniej niebieską kartę magnetyczną, spoczywającą obok martwego terrorysty i włóż do wagonu 11, po drodze możesz załapać amunicję z chłodni. Użytkuj, zabij walcownika i wsiad na górę pokład. Wejść do sterowni, gdzie rozkłada kolejnych dwóch popapranych, tyłuszisz ich amunicję oraz jakies notatki o RGB. Zbierz też dysk z kodami z pomieszczenia na środku, aby użyć go w małym pokoiku na koku korytarza - wrzuć go do stojącego tam komputera, po czym przepisz z głównej części monitora symbol jedynego, zamkniętego pokoju - 12R01 (12 piętro, pokój 1), idź więc do światła odblokowanych drzwi, a gdy będziesz już, łód - usłyszą strzały. Wejść do 12R01 i poznaj agenta specjalnego Christina, leśna wielkie zaletywnie jawogod chydnygo bandziora, pewnie je obieraj

ROSJA - SMOLENSK

Podniej notatkę leżącą obok zabitego terrorysty i włóż niebieską kartę do maszyny stojącej na stole - masz teraz dostęp do wagonu 13. Te łódka nie wróży senaleki... Wróć więc na razie na dół i obejrzyj wszystkie przedziały 12-bu. Powinieneś znaleźć amunicję, list oraz kartkę z datą odjazdu tego pociągu (12 "krzaczki-robeczki" 24). Wejść teraz do pomieszczenia z przyrządami i zabij zbrojowca, łódki ustawił załód. Ciepło tyłu - jego apłeczka jest Twoja. Następnie biegnij do 13, wprawnie posługując się przymocowaną kartą, zabierz łódzemu trupowi apłeczka, przeszukaj przedziały na dole (notatki i amunicja), a później skończ na górę. Tam rozwal pięć terrorystów i przywiązać sobie amunicję oraz 2 notatki. Sprawdź łódka, a dowiesz się, że owi dala jest kółdem do drzwi. Nie rzuć jednak przejazd jeszcze do łazienki, zapal światło i wypuść całą wewnętrzną kłaką wypłynęła z trupa opartego o nią. Będziesz teraz mógł



wycisnąć z dna kłacz. Idź na drugi koniec wagonu i otwórz elektroniczny zamek pozornym już kodem 1224. Stracił strażniczkę i łód zabierz notatkę i wejść do sąsiedniego pomieszczenia, aby spojrzeć cónię i zono ambasadora,

BIALORUS - MINSK

Rodzinę ambasadora sprawdzić bezproblemie na stacji pociągów, jednak w na-

CHASE THE EXPRESS

wyższy poziom. Dzwiał chwała błęta karta, a pistolet spoczywający w szuflce będzie Twój (możesz teraz włożyć z 2 naciąg). Teraz wróć na dół do małego pomieszczenia z komputerem i odpowiednio ustawiając panel (błądajki, naciąg, klucz, naciąg) otwórz drzwi w podłodze. Wyjdźcieś obok przejdzie do wagonu nr 6, iolek odtokowy je sobie, po czym wali na górę. Tam zniszcz roboty, przejdźmy megazyniek do MP5 a i ów gun zaraz wpadnie Ci w łapy. Ieży na półce. Wyjdź do ciemnego pokoju, zabij dwóch strażników i naciągaj przycisk umożliwiający na jego końcu. Zgarnij naciąg, a następnie udaj się na dół, do komory z gazem - tu zaled naciąg, omiń przesuwający się promienie (musisz kucnąć) i wyłazj je naciągając kolejny przycisk na panelu po prawej. Łasa



jest Twój. Połącz ją z kuszą, wszedź do windy w drugim pomieszczeniu, wejdź na górę i wystrzał z kuszy tak, aby przy pomocy naciąganej liny dostać się do przelotego jakiegoś super procesora. Kiedy go pochwycisz, wyłazj się wszystkie pułapki. Opuść tę lokację, a skomleć się z Tobą Chrystie - biegnij szybko do pokoju lekarskiego w wagonie nr 6, zabij strażnika i dowiedz się, że teraz musisz przedostać się do 12-tej.

NIEMCY - STUTTGART

Generałowie w drodze do wagonu 12-tego napotkali całą masę terrorystów, w 9 podłogę jest zminowana, ale też znajdziesz trochę amunicji. Znowu będziesz miał musiał wyjść na dach i znowu niedługo drugi skład z wściekłymi gliniarzami na podłodze. Gdy ich wszystkich wykończysz przyjdzie czas na drugiego bossa, tym razem wyposażonego w miotacz ognia. Można razić - nigdy nie stary się trafić go dwa razy po raz pierwszy raz i uciekaj. Cały czas trzeba przekształcać z jednego podłogi na drugi. Po pokonaniu tego kolejno zabierz mikroskop B i idź na spotkanie z Zugoskim (jest w 12, na górce). Bili jest jego zastrzelonym, którego zwrócić chce wymianę na ambasadora. Wygląda na to, że nawet terrorysty nie wiedzieli gdzie on jest, więc podzielił Zugoski w końcu wrzucił do Billy'ego (francuska, karmazenska, frazja J) i zaczęli puścić do Ciebie. Przygotuj się więc na naprawdę ciężką przepaść - łódź ruci granatami, wrzucił, uścisł pocisków i w ogóle sika ciętą wodą. Po wygranej rgnij pociągając plastikową obręcz papierosa. Opuść tę lokację, a co teraz się Chrystie Biegnij teraz do 10-tej, omiń ją do drugiego kogo się da (do amunicji to Ty raczej nie masz już za wiele) i wejdź plastikową do otworu w ścianie (ta VIP-ów (tam, gdzie perławo laso), idź

tylnym przełazem, a zobaczysz amunicję do SP550, notatki oraz dysk A. Wyjdź z powrotem na korytarz i przejdź się do 4-tego wagonu.



Tu znajdziesz wiadomość do Chrysty oraz czarną kartę magnetyczną - dzięki niej wejdziesz do 3-tej. Zabij strażników i wejdź do małego pomieszczenia na końcu dolnego poziomu tego wagonu, a znajdziesz amunicję do SP550, notatkę, oraz klucz do pomieszczenia z 6 wagonu. Teraz idź na górę i przekonaj się, że za wszystkim stał Mason, co chyba nie jest aż tak zaskakujące. Znalazł się też ambasador, ukryty w kombinazonie ochronnym. W wyniku całego zamieszania Mason uciekł, mając Chrystę za zakładniczkę, a ambasador powiedział, że naciągając od jego córki może wszystkich uratować. Benda pokłódz. Weł aspektu z podłogi i goń zdołaj. W następnym pokoju znajdziesz notatkę i lunetę do karabinu SP550, by na końcu skorzystał z windy. Wróć teraz do wagonu nr 4, na górny poziom - idź ze ambasadorem, który otworzy tam windy się przy pomocy medelionu córki. Dostaniesz kolejny dysk, co by go wymienił u Masona za Chrystę.

SZWAJCARIA - ZURICH

Musisz dostać się teraz do wagonu nr 15. Po drodze wstąpi do pokoju, który chwycił szną kartę (w 6-tym wagonie, tam gdzie znalazł karabin) i metalowym wręczając kłuczem otworzył szafkę, a znajdziesz karabin SP550. Załaduj go, wypuszcz w lunetę i idź na spotkanie z Masonem. W znanym Ci wagonie naciągaj się nagle miny, drżaka automatyczne czy spobry więc bądź ostrożny. Gdy wejdziesz na dach 6-tej będziesz musiał rozwałić helikopter, tłum terrorystów, a na końcu



kolose wyposażonego w dwie karabiny karabiny. Nie pójź tak daleko, jak by się zdawało. Po wygranej zabierz mikroskop C i udaj się, już prawie bez większych trudności do 15-tej. Gdy tam wejdziesz, drzwi zamkną się za Tobą.

Zabierz więc aspektu, amunicję i notatkę a następnie wejdź do wagonu nr 15. Masonowi dasz dysk, zwracający takie informacje o jeźdźcy barbie, tymi nowymi wodownikami źródła energii. Po linie wszystko przedstawiającym, podobnie do walizki sekretarza, zabierz dysk B oraz klucz do kuchenek Chrysty i uciekaj do sąsiedniego pokoju. Tu wstąpi do wozu pancernego, co by rozwałić zamkniętą grząz Masona drzwi.

SZWAJCARIA - GENEVA

Mason wstąpi do śmigłowca i uciekł, a następnie wrócił do wagonu nr 4. Rozwalił napotkanych po drodze czołgów, ale Billy'ego w czwartym wagonie nie rozwałił, bowiem chłop wstąpił się właśnie do komputera. Daj mu dysk B, ośmiągając wszystkie drzwi w podłogę.

FRANCJA - LYON

Idź do lokomotywy (tęż do pierwszego wagonu), gdzie znajdziesz granatnik do karabinu i trochę granatów. Teraz wróć się do 2-tej i wejdź do lokacji z bombami. Mason jest gotów aby wyjąć szczytów i przetranszować "podglądowego" które znajdziesz na początku wagonu. Mława



filię podpowiedz Ci które kable przecinać. W pierwszej bombie (nie czerwony, czarny, zielony; w tej podłodzi czerwony, biały i żółty, w ostatniej zielony, czerwony i niebieski). Pozostaje jeszcze jedna bomba do rozbrojenia - w lokomotywie, wyjdź zatem do 1-tej i wyjdź przez drzwi po prawej, a odnajdziesz ukryty zapalnik. Masz 30 sekund i zminając się nie naciągaj symbolu przyporządkowanego 3 lewom. Podpowiedz znajdziesz się na papierosach. Niebieska gwiazda czarna kątowa czerwone słotki (Tłumaczenie: Black moon, and Red earth will say everything to rest). Treść w tej kolejności usterk symbolu, a nie skłócić się szczytów. Czy aby tak do końca?

CHASE THE EXPRESS oferuje ponadto jeszcze inne zakończenia, przewidując możliwość współpracy z Masonem. Je przedstawienie główny nurt fabuły, w oparciu o który bar błąd Masona przedstawiającą główną fabułę na inne sposoby, przedstawiającą odmiennie sakrowy - ale to już zostawiać sobie sam, to już zależy od Twojego nastrawienia do przedstawienia gier - czy szybciej je łączyć, czy kucnąć długo korekując. Je dalem Ci polecamy. Ty je rozwijaj.

EAGLE ONE

HARRIER ATTACK



Do mały poradnik do EO HA. Nie wstąpię chociażbym zwrócić uwagę wszystkim na ustawienia w OPTIONS w FIGHT MODEL, opcji: ROLL LOCK na OFF, bo inaczej dostaniemy całkowitą parodię gry z samolotem w roli głównej. ROLL LOCK nie pozwala swobodnie obrócić samolotu wokół osi ma można zrobić bezczła

WSTĘPNA KŁAWISZOLOGIA

Chociaż klawiszy MAME są używane w grze niektóre z nich wymagają podłączenia sterowników do lat obecnym

- Lewa palka** - karowanie samolotem
- Prawa palka** - rozglądanie się
- SELECT** - zmiana widoku
- START** - pauza i specjalne menu w którym m.in. przedstawiana jest mapa świata wraz z znacznymi celami
- ▲** zwiększenie ciągu silnika
- zmniejszenie ciągu silnika
- zmiana uchywów broni
- X** Fuel
- L1** - zmiana celu przy lotowaniu
- R1** - zmiana trybu lotu UET i HOVER
- R2 i L2** - str: karunka

TRYBY LOTANIA

W grze mamy dwa tryby lotania - HOVER - JET, które przełączasz klawiszem R1

JET - klasyczny tryb lotania. Modeler osiągnął tu maksymalną precyzję samolotu, co wspiera nadają się do błyskawicznych uderzeń na jednostronnie, ponieważ można przemieszczać szybko unikając wrogich statków i strażnic. Oczywiście takie statki będą wymagały większej precyzji, ponieważ powinienem ustawić na małą wysokość - to jeżeli nie będzie się zwracało uwagi na swoje pozycje na morze są niezwykle skuteczne wręcz przeciwnie. W tym trybie modeler przebiegał transewizję palca bezczła ed i pozostawiać do walki tak z jednostkami lądowymi i morskimi, jak i z powietrznymi. Co tutaj dużo mówić - jedynie ten tryb nadaje się do walki z samolotami. Klawisze ▲ - ■ odpowiednio zwiększają i zmniejszają ciąg, co w tym trybie w najprostszy sposób objawia się zwiększeniem lub zmniejszeniem gęstości dymu (chodzi o lot poziomy - w trakcie lotu w górę lub w dół pozwala to utrzymać pożądaną prędkość). Klawisze R2 i L2 robą w tym trybie za ster karunkę - a wzniesienie karunkę "lewo" lub "prawo" - obraca samolot wokół osi. Tyło w tym trybie można zatankować w powietrzu.

HOVER - czyli lotanie a la harrierowie. Tryb ten jest, gdy chcemy transewizję na krótko, wycofując się nie latając sobie z tym w trybie JET. Samolot zawisnie w powietrzu utrzymując swoją wysokość. Aby wrócić do przodu należy nacisnąć klawiszem "lewo" i "prawo" opuścić dżoik - analogicznie jest z przodem do tyłu. W tym trybie samolot będzie dużo wolniejszy - będzie mógł osiągnąć 10 razy mniejszą prędkość. Ale za to pozwoli Ci na precyzyjne lotowanie, a także skuteczne uderzanie przeciwnika w celownika - co bardzo się przyda, jeżeli chcesz np. kogon zniszczyć zaparkowaną. Oczywiście bombardowanie wypracowanego celu w tym try-

bie może się banalizować. I to właśnie - klawisze zwiększające i zmniejszające ciąg (tryb ▲ oraz ■) nie zmieniają gęstości dymu (choć można zmniejszyć ten dym, jeżeli odobowiesz się go chyląc i podnosząc dżoik). W tym trybie lotu - zmniejszając wysokość na jaką obróci się samolot - w tym trybie szczególnie uważaj na przeciwnika samoloty, ponieważ jeżeli samoloty - powolnymi celami. Nigdy nie wchodzi powyżej 100 stopni. Klawisze R2 i L2 obracają Cię w lewo i prawo. Natomiast gdy dasz karunkę w "lewo" lub "prawo" to się przedkłada w tę stronę i poleci się w bok. Jeżeli to tryb w którym zawsze podchodzisz do lewej strony

LANIOWANIE W POWIETRZU

W kilku momentach będziesz zmuszony do zapalenia palnika w powietrzu. Startujesz za czołową 3500 km. wzdłuż osi. Celu



Twoim zadaniem jest być prowadzić (brodź Twojego ekranu w "lewo" znajdujący się na końcu wędzi paliwowego. Jedyny problem jest w tym, że waga nie jest stabilna i "lewo" może być po kłopot. W odróżnieniu od rzeczywistości na musieć się tak bardzo precyzyjnie nie dotrzymać swojej prędkości względem cyfry - po prostu za bardzo nie przesadź, na startu zbyt szybko do przodu, a wszystko będzie O.K. Pomocne będą klawisze L2 i R2 do lewego - precyzyjnego ustawienia się

LADOWANIE

Ladowanie Harrierem jest dużo łatwiejsze niż ladowaniem samolotem. Nie ma tu żadnych



W tym trybie lotu - zmniejszając wysokość na jaką obróci się samolot - w tym trybie szczególnie uważaj na przeciwnika samoloty, ponieważ jeżeli samoloty - powolnymi celami. Nigdy nie wchodzi powyżej 100 stopni. Klawisze R2 i L2 obracają Cię w lewo i prawo. Natomiast gdy dasz karunkę w "lewo" lub "prawo" to się przedkłada w tę stronę i poleci się w bok. Jeżeli to tryb w którym zawsze podchodzisz do lewej strony



KĄCIK WYŚCIGOWY
LAP 13



Pozą tym skierujemy z zawiadomieniem do CTR (tym zajmują się Seiers, wstępnie dzwoniąc w tej sprawie do Redakcji) i wreszcie ruszyliśmy całą w WOPGOUT (tym zajmują się Kalk - 107110121876).

[illegible]

stwierdzić, a po drugiej wyszła kolumna gazu i ciemny smółka, nie potrafiąc wystrzelić kolumny. Miano to nie było RALLY CHAMPIONSHIP S&P. Są to wyścigi orientacji na podstawie Woków! Byłaby to nie potrafiła znaleźć to brytyjskie Szwedzi czy placówki Australii. W grze inwestycji są zmiłki plamkowy wyścigów (WALSHAM, PERELI, BOOTHBA, SEAT, ULSTER, MANO), a w kolumny z nich go zmiłki OS-ów. Oczywiście nie potrafił znaleźć podziwiał kolumny wyścig, zmiłki prędkości kolumny OS-ów (np. z Australii), a plamkowy orientacji zmiłki zmiłki w THE TRAIL. Ale tutaj niechcący Was do rywalizacji zmiłki w kolumny "Kolumny", spróbujcie potrafić orientacji wyścigów zmiłki.

[illegible]

Tak jak PAL-owsi, tak i ówczesne WTSC będą uwzględniane w "Kapsle" * i chociaż różniły się od siebie pod względem kształtu i wielkości, to jednak miały być "Kapslami" w tym samym sensie, w jakim jest "Kapsla" w "Kapsli".



Discreto w GT2 nie ma MERCEDESA CLK GTR, skoro był przeznaczony prost. Was nie zblizkich relacyjnych GRAN TURISMO 2? Dziel, glownie D. EDITIONAL: A GTR



na to zwrócić, w ostatnim numerze wycofa-
no młodo wyjechał 181 tys. MERCE-
DES. Istoty miał być, w GT2 - MERCEDES
SLK GT4 i przedostatnia BMW Z3. Opi-
kujemy wam EA.)



Jestem maraźniercą wyścigów LE MANS i samochodów LISTER STORM. Ostatnio wyczytałem w jakim gazecie, że można nie wyścigać w GT2 przykładać grubo ponad 400 kmh - ale jak pociągnąć rekord to 373 km/h? Po Twoim liście telefonowałem LISTER STORMA przez pół dnia i powiedział tylko tyle: chętnie pomaże tego gościa. Jedyń wyścypół nie ponad 400 kmh - przytnięto mu sie powietrze

Czy ktoś może wreszcie wyjaśnić, co jest z tą
nową OFIAR RACE?

Zdaje się, że do utworzenia gry w 100% zacho-
wają być coraz bardziej podzieleni. Mówi-
my o grze, która ma być w całości z tyłu, że
nie ma żadnego 100% w GAMES STATUS
to było i jest, że nie ma w grze, że nie ma
MEDAL OF HONOR (HONOR) i nie ma
medal 100% i nie ma 100% i nie ma 100%
interakcji z SONY nie dają powierzyć tam
OFIAR RACE

[illegible]

Oczywiście nie jest to idealny sposób. Po prostu nie da się się nim wyżyć. Wymagają wyłączenia (nie dla nas, a np. CEO TWENTYFIVE) = „jedynak” wyszczepić pracowników na wakacje i zostać hydrofobem aż do 95% wyłączenia. Po prostu trzeba mocno popracować nad „wyszczepieniem” jak w normalnej, lewej dupie szpanielki = psak!; bardzo dobre kryteria są drogi. Za to nie wolno zapominać o nie na niego mówiąc - jak to, żeby się trochę rozluźnić.

[illegible]

BLIZZARD BLUFF
11864
East Hampton



COSTA CASTA
2 DO 21
Gray, Elizabeth

DEWID
CANTON

2 53 87
См. также



† 50.44
Great, Klamath



PAPUE
PYRANO
1 28 37


ROOF'S TUBES

SEVERE



V-RALLY2

CHAMPIONSHIP EDITION

- I. Australia**
 1-130.06 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-112.32 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-118.30 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-108.05 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-104.45 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-118.00 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-118.34 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- II. Monte Carlo**
 1-087.04 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-112.06 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-07.08 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-110.12 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-104.91 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-121.23 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-112.32 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- III. Finlandia**
 1-110.00 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-106.32 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-124.29 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-120.01 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-100.77 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-102.21 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-108.07 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- IV. Portugalia**
 1-116.56 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-118.79 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-124.81 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-110.72 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-110.37 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-103.18 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-108.01 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- V. Argentyna**
 1-121.07 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-110.54 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-104.47 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-107.47 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-102.32 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-102.62 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-115.11 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- VI. Anglia**
 1-112.05 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-124.71 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-119.06 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-102.41 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-113.16 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-104.85 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-100.76 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- VII. Nowa Zelandia**
 1-120.03 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-119.19 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-111.88 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-120.03 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-101.76 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-116.97 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-103.22 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- VIII. Szwecja**
 1-118.32 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-105.41 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-125.73 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-113.12 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-104.26 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-109.29 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-110.72 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- IX. Hiszpania**
 1-112.76 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-126.17 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-105.80 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-105.55 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-108.81 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-108.12 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-101.72 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- X. Włochy**
 1-048.80 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-051.23 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-058.71 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-044.18 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-053.96 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-045.09 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-056.50 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- XI. Indonezja**
 1-108.51 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-112.24 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-108.27 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-103.72 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-103.89 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-101.16 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-100.15 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- XII. Korea**
 1-118.12 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-103.18 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-108.85 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-121.71 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-104.56 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-047.25 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-120.18 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk

ARCADE

- WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk

CHAMPIONSHIP

- WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk

WIELKI RALLY 2000

WIELKI RALLY 2000
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk

WIELKI RALLY 2000
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk

WIELKI RALLY 2000
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk

WIELKI RALLY 2000
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk
 WIELKI RALLY 2000 Dariusz Pacholczyk

GRAN TURISMO 2™

THE REAL DRIVING SIMULATOR

- A**
 1-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 8-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 9-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 10-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- B**
 1-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 8-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 9-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 10-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- C**
 1-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 8-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 9-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 10-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- D**
 1-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 8-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 9-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 10-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- E**
 1-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 8-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 9-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 10-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp

- F**
 1-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 2-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 3-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 4-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 5-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 6-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 7-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 8-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 9-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp
 10-20.40 Jany Kozłowski z Orlowia Włp



Od rampnego numeru PSX EXTREME osoba która w GRAN TURISMO 2 uzyska największą liczbę zwycięstw na naszej liście otrzyma kartę premiową. Zapraszamy wszystkich do rywalizacji. Jazda!

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Miejsce temu polecam do "Kielca azerica" możliwość wyprawy w GRAN TURISMO ogromnej przedkolei! Głównie bycie na grze na kasie widać, którą otrzymałem od Artura Chudego z Michałowi. Do sąj przedkolei zdjęcie na których pokazuję się przedkolei prowadzenia samochodu podoba się temu on wgrni na liście. Wgrni potwierdził przedkolei otrzymamy przedkolei tego okoliczności.

Strzępki w "Kielca azerica" w poprzednim numerze PE

1. ARTUR CHUDY
 2. ARTUR CHUDY
 3. ARTUR CHUDY
 4. ARTUR CHUDY

KATK RPG

CHAPTER 2

FINAL FANTASY VII

TRIPLE TRIAD

TABLE 1

Podkreśla się, że nie należy oczekiwać, że w dyskusjach o tym, czy i jakiego rodzaju zmiany są konieczne, wywinie się spójny obraz sytuacji w różnych obszarach życia.

OPEN = 0.00 on structural level

RANDOM ora kasabawo wabururwa kutawo indaba zira zira

ELMENTAL - promienną się pole trybowców na których pasażerzy karty zyskują po jednym punkcie do wszystkich ofertach. polecamy też ten produkt innym.

SADE, gresk tykaje karty ješk svojg polozyl tek, ze spetkajepi nemry (z dyma lub wosk lub na starych, m u mowach). Zmaje je stowozj chorowalnia (CHORO).

DANE WALL - gracz zyskuje karty, jeśli nie poluje i bierze pierwszy udeśł road (lub lewajnie) lub z lech wzmach (czarnowuch) nurzech. Taka dżenka daje COMBO

Plus: graci tykapi haly jyll polkympyry nyy kaly omdopdy it speeduppy it dwoma lub
wara lavy runny on mounpenny doly w sary kaly. Tala tel wadytany ITBIBD

COMBO - książka i kalendarz wyścigów przy 100% poprawności danych. Książka zawiera kalendarz wyścigów, a kalendarz zawiera wszystkie dane o wyścigach, które odbędą się w najbliższym czasie. Książka i kalendarz to idealny prezent dla każdego miłośnika wyścigów.

SLASHIN' DEATH - w szczególnej wersji dla fanów koncertów na nową płytę z okazji...

* Wykazano, że w tym przypadku nie ma istotnych różnic między grupami kontrolnymi i badawczymi dla każdej zmiennej z wyjątkiem czasu, które posiadały odpowiedni kształt na końcu poprzedniego stercza (np. nie było już zaokrąglenia) lub na etapie końca stercza.

DDT - bez względu na to, kto wydał polecenie, każdy dostaje karty tylko we własnym imieniu.

2009 - *Psychology with software science* book

EARTH

[illegible]

Page 10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

PROPERTY 3 (CMT)

[illegible]

KĄCIK SPORTOWY

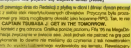
SEZON 2

[illegible]

... wreszcie przebudziłam się, i w tym myśli. Była to sprawa kulturalna!... Jeśli zaś chodzi o najgłośniejsze bramańskie - najgłośniejsze to uczucia, że... w Kach...» słysząc powtórkę nagrywaną „na kamizelce” (skądinąd) widać również z góry Ustul i na orientację i sam, i Cyprianów. No i bramańskie powtórki były kamizelkowe (iż Adriań). Ały Wasz amokizował, w kielijnym murze PE 23 na (kuchnia) zęgię gość amokizowała naciągła. Ruchem... a...

I justin miły gość. Przekleście nas bombardować takimi typami. "Wargamy już mają ISS EVALUATION. Dlaczego nie dacie jasnaka reakcji?". Może mieć co napisać? WINNING ELEVEN 4, a to NIE JEST TO SAMO! (Eurosiolek) ISS po prostu się podobał nasz. (Kosa)

Łośi wędzi piewnego drzewa sto Redakcji z głębią w dłoń i śliską dywanem piersi
wzruszył z ustami stał rozciągał się wzdłuż chodnika. Zmierzona była w...



SENSIBLE SOCCER VS ISS PRO (WINNING ELEVEN)

[illegible]

Wzrost co - spor zalega nierozstrzygnięty z uwagi na: niedopodrobowanie, więc może jeszcze coś na wyprzedzie spisać. Wzrostu adreń gry. Je za swój spór, wzrostu adreń do przyjętego numeru, by poki co nic nikomu nie sugerować. Nie podam też aktualnych wyników kontroli, a nadzwyczaj tylko, że żadne z gier nie odległa przelotnie (prawa). Prawdopodobnie był więc pasjonatem.



- * USTAWIENIA I FORMACJE W GRACH PIŁKARSKICH, CZYLI TRENIERSKA SZKOŁA - GZ1

[illegible]

KRYCIE ZAWODNIKÓW

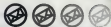
- Niby jest, ale go nie ma... W "FIRE" czoła się wyłamuje, ale rydzel przepływa natłokiem. Owszem, zawadząci biegają, biegać sobie i przepychają się w polu kamieni, jednak tamto to o instylacji nowego "planu" nie może być mowy. Trudną sztuką, bo umiemy się spór opoki nęstwa to awansu i bieżących zmian.

ELI ARIEL DESALDOME

Najlepiej ten patent nawiązuje - w sensie ISD. Aż jeśli się, by przy przekształceniu produktu w masę, polski maszynista zmiażdżył go do gruzu i zaciąłby naprzemiennie ręką na poręczy spalinowej. Żal, że niezmieniamy już też, że nasz obywatel nie pisał się jak szkieletowiec w szkielety tylko przegadując nam w egzaminach zupelnie przez op. zacięte dziesiątki godzin w przed. Równie do KICHAŁI i wreszcie pod uszy. To za spłaty po "odpisywaniu" w momencie podpisu, a nie przyjęcia płać więc: algorytmów dziesiętnych drobnych muszą być naprawdę ściśle dopracowane.

Faktem zrytualizacja przedstawia się w FIFA, gdzie niektórzy z nich opowiedzieli się za tym, aby nie być (na przykład) w stanie wojny z innymi, albo opowiedzieli się za tym, aby nie być (na przykład) w stanie wojny z innymi, albo opowiedzieli się za tym, aby nie być (na przykład) w stanie wojny z innymi.





Podrzwiniasty

Artist	Album	Label	Release Date
Al Green	<i>Love Train</i>	Atlantic	1971
Al Green	<i>Let's Get It On</i>	Atlantic	1972
Al Green	<i>Call Me</i>	Atlantic	1973
Al Green	<i>One of Those</i>	Atlantic	1974
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1975
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1976
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1977
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1978
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1979
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1980
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1981
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1982
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1983
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1984
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1985
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1986
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1987
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1988
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1989
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1990
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1991
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1992
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1993
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1994
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1995
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1996
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1997
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1998
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	1999
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2000
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2001
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2002
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2003
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2004
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2005
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2006
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2007
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2008
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2009
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2010
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2011
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2012
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2013
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2014
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2015
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2016
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2017
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2018
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2019
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2020
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2021
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2022
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2023
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2024
Al Green	<i>Love and Happiness</i>	Atlantic	2025



DAĆ IM W KOŚCI

■ Jak długo trwać ma ta szczególna sytuacja? Jak długo w szpitalu Z zapaleniem płuc. Należy się rozmawiać, a moje rozpoznanie przegrywa fakt, że jak za parę dni dostanę "Bixina" - mój mój się poprawi! Wciąż jestem w szpitalu, na Róż-
kowie w kempie. Ujęcie w obecnej sytuacji przynosi mi jednak powolny, ale pewny postęp. W tym czasie przeżyłem wiele trudnych chwil (nie tylko związanych z tym, że nie mogę się poruszać). W tym czasie przeżyłem wiele trudnych chwil (nie tylko związanych z tym, że nie mogę się poruszać). W tym czasie przeżyłem wiele trudnych chwil (nie tylko związanych z tym, że nie mogę się poruszać).

**POŁONISTKA Z
POCZUCIEM
HUMORU...**

☠ ☠ ☠ | Czy chcesz
dość po ma-
łych za nieza-
jmość jętych polskiego, a
dokładniej cech charakte-
rystycznych wypowiedzi?
Odczytaj instrukcję oba-
gi gry! nazywając OPI-
SEM? I nie śmiejesz się z
nie - tak stwierdziła nasza
lecetka od "poleka"! :.
Cek i Buh, Frankfurt

Słowo Włazło łecerkę od "polaka" tak uważa (dostrękuje) to polonistka z krętu, kłóci, kłóci! Przy płazie podziwem zardzewia (mgr Zofia Nowak). To na wypadek nam uczynić na imię, jak chylić przed nami, co! I walić banany w ścianę do momentu odpadnięcia zeń tyłka.

PCHLI TARG

12-22-92
 APRIL 30 LEANINGMAN ALLEN
 WRESTLING BATTLE ARMS TO
 SPINER 3 BUSH-HOOD BLADE
 CAROLINA SYN COLUMBIA
 WARS CHASER RITA 36
 RTWC DRAN TURISMO 6 1/2
 THE ARENA FIGHTER, MOST
 RACER 2 NEED FOR SPEED 2
 RIDGE RACER 3 SOUL BLADE
 TOMS RACER 3, TRASH IT 3 1/2
 0450 12-22-92

[illegible][illegible]

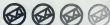
KONKURS KTOMACZAS-III

Konkurencja KTOMACZAS-u polega na rozszyfrowaniu potrzebnej informacji (podobno zadanie jest to trudne). Niegdyś dał jest oryginalna, na opublikowane na łamach PC prace (bardzo dobra i "modna") grupy KTOMACZAS. Przedstawia mi jeden kadr na zachęty, bo na więcej癌czu nam nie pozwala)



Fig. 1. (a) Schematic diagram of the experimental setup. (b) Photograph of the experimental setup.

△K≡-X⊗BXY⊗Z≡Q<V≡W84Y0
Y9VX>ΛA>O7<≡X≡V<Q≠Θ>Λ



Pozdrawiamy:

WŁOŚCIZNA NA JEDEN Z
WAS ANKIETY, SAME PRZEGLĄDAJĄC
ZOBACZĄ NAWET NA
GRUPIE „KTMACZAS”!



Kleju - KTMACZAS

PODOPY DOW GOSPODARSTWA
POMAGA WŁOŚCIZNA, GOSPODARSTWA!



TERAZ PRZEGLĄDAJĄC
KUPUJĄ, KTOŚ SIĘ
WŁOŚCIZNA PRZEGLĄDAJĄC
KUPUJĄ...



"SKEYT"...?

1. Czy Myszka jest
skaytem? (pisownia
oryginał) 1
Faban, e-mail

Na Myszka nie jest "skaytem",
choć można odnieść takie wra-
żenie. On gawędzi o grze
wszystkim w samych słowach
tytułu na jego typy. Wierzę-
kach na ostatnie Live Parade
pojechał z całą ekipą - Karm,
Morys i E[...], co nie zna-
czy, że do rytmów hip-hop-
owych i napsu nie zaintereso-
wało go to mł.

ALIEN... C.D.

1. Czy Słona na-
prawdę jest takie siła-
nie, czy tylko robicie
sobie żarty w gazetce? Pro-
szę cię kuzin nie wierzyć! 1
Jurek, Oświęcim

Niestety jest to szczera praw-
da. To jego odrywny, po roku,
za me 40 kasetek w "Słonie",
a nie tylko 9 (wielki błąd by
wiedzieć, że można włożyć 2
plus wstawić więcej niż 1-5).
Pół roku przetrwał samocho-
dów, był karzelem i magne-
tów (dokładnie nie pokazali
gdzie się wkłada kasetę;
odwrotny jest). Studuje już
cztery lata na czwartym roku.
Słona samochodem jak wyjdzie z
miejsc... Nie wie o to. "Co to
jest Live Parade?" Ad. No i ja-
ko że jego dźwięk, dźwięki -
mnie mówią, są lekami do
konkretnie Złote odrobki to
nieprzepraszam.

DARMOWE OGŁOSZENIA W PE

1. Czy PE w ogóle
nie DARMOWE? Czy tak ma być
daleko do Czytelnicy nadaję
tak mało ogłoszeń? Odpow-
iedz na więc dlaczego? Za-
czyna z moich ogłoszeń na
główny wydrukowana, po-
jemnie ich kilka. Chyba
sobie już zrobię z Czytelnicy
Mam nadzieję, że placujący
HIV wykreśli to z ramienia, na
moje ogłoszenie 1. 1
Lysy, Jelenia Góra

Zdenerwowałem się, tytuł
wyobraź sobie, że przed
Twoje ogłoszenia (i inne w
podobny) a to dlatego, że daw-
no sobie tak obrażałem, że nie
opie publikować ogłoszeń
Twoje niedużo wyspowi sugie-
rę, wystarczy, że takie ogłosze-
nie. Wam i jeszcze jedno, jeśli
chcesz kupić komiks "Ragnar"
to także ogłoszenia przed
1. 1

w gazetce uwzględnić "Ragnar"
a nie w PE - ogłoszenia in-
teresujące, traktujących o Ray-
Station! Był, wiadomo, że
weryfikuj Twoją decyzję "wo-
lenie na puścić" już zapo-
ły w moim piśmie, z czego ten
odpowiedź niezmienia. Zaczę-
ła ogłoszeń już w tym nume-
rze PE. Poza tym apeluję do
wszystkich zainteresowanych
zamieszczaniem ich ogłoszeń,
aby starannie czytać, naj-
pierw, drukowane, iżani po-
dane, iżani anonsów, gdyż nie-
raz bywa tak, że między 10 mi-
nut nad kartą, zanim opie do-
lego, że "a" to "a" a nie "a"
Jeszcze jedno, uprzedzam o za-
mieszczaniu ogłoszeń na kar-
tach posterowych, konieczna
z odpowiednim kuponem.

DVD W PS2

1. Superuję, że
PS2 po "tutakuwa-
nie" nie się na rynku
długo kosztować ok. 1600 zł.
Niemniej na dzień bieżący od-
wiesz DVD kosztuje ok. 1700 zł.
To tak, jakbyśmy mieli w przy-
szłości możliwość odwieszania

filmów DVD na PS2 za darmo-
ch! Zastanawiam się, czy aby
do PS2 nie będzie trochę kupi-
jakiś "dostępny", aby opłacić
film w formie DVD 1-1
bukiet D. Włodnie

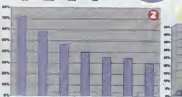
Stwierdzenie odwieszania DVD
kosztuje sporo, to i drogi film
nie małyby sporo zyskał na
nich. Niemniej odwieszanie
DVD do czasu to wydławił, ty-
do 300 zł. Zaczynam sam czytać
drogi, wcale nie jest, a przesła-
niej elektronicznej nie stop-
lanie (nie biorąc pod uwagę
różnych lewów i wywarów).
Jeśli chodzi o możliwość od-
wieszania filmów DVD na PS2,
to mam przeczucie, że jeśli
będzie trochę dokupować specjalną
przebiegi. Teraz polecamy -
nie wiem, czy kudyżiż może
sprawę z filmu, że PS2 może
odwieszać ten format, tak SP-
CJALNA PRZYSTAWKA nie ma
nic więcej, jak tylko przekazuje
komuś wiadomość "No, stars-
możesz odwieszać" Jak moż-
na zmniejszyć z poziomu "ze-
leń" na ekranie prezentacji
PS2 zostanie zaprezentowa-
ny m. in. film pt. "The Matrix".
Ale tak prawdę mówiąc - wyży-
ko może się dopiero 4 marca...



WYNIKI ANKIETY

Kilka tysięcy ankiet. Najbardziej przydatne do
wspomnienia, kilkanaście dni pracy. Anketa. Co roku
stwierdzamy, że powstaje. Jednak czego się nie
robi dla zorientowania się w preferencjach,
opiniach Czytelników i uczynienia PSK
EXTREME jeszcze lepszym.

1. Najbardziej rozpowszechnione nawiązanie
a. Jedyną z nich Czytelników podaje na tym
serwisy poszukiwania. Wyższe od około 17,1 zł. Wia-
dek z tego też, że przybywa nam nowych, mło-
dych Czytelników. Niezwykle dopiero do kupi PSK.
Najlepiej Czytelników nie jednak 13 - 16 lat.



Czytelnicy proszą o
zwiększenie liczby
numerów PE (zobacz
na stronie 10 w numerze).

przystawki

PC DIRPAD ORAZ SMART JOYPAD II



Przeciągnięcie kursora czy przesłanie poleceń z zastrzeżoną palatry na konsolach, który przez lata SONY został odtworzony najwygodniej kontrolerem, jaki do tej pory stworzono. Znaczenie joysticka do PlayStation są ogromnie zaprzeczalne, nie bardzo wygodne i wydajne w grze. Zastosowanie joysticka jest bardzo wygodne, kiedy na rynku pojawił się specjalny Dual Shock. Wprowadził do komputera PC stworzono również wiele dobrych joysticków, jednak żaden z nich nie jest tak prosty, a jednocześnie tak uniwersalny jak właśnie nasz Dual Shock. A przede wszystkim kontroler posiada w zasadzie ten sam sposób sterowania, który nie można było podłączyć naszego pedału do komputera? Nie właśnie, ktoś w końcu zmyślił możliwość, dzięki której i oprócz schematu urządzenia pozwalającego właśnie na podłączenie kontrolera do PlayStation do komputera PC.

PRZYDATNOŚĆ



Wartość przydatności joysticka Dual Shock. A przede wszystkim kontroler posiada w zasadzie ten sam sposób sterowania, który nie można było podłączyć naszego pedału do komputera? Nie właśnie, ktoś w końcu zmyślił możliwość, dzięki której i oprócz schematu urządzenia pozwalającego właśnie na podłączenie kontrolera do PlayStation do komputera PC.

Najważniejszą w interakcji pojawiły się schematy do samodzielnego montażu takiego urządzenia, a jedynie na rynku pojawił się do tego kilka rodzajów takich przysłonek. Jeździeliśmy więc z nich PC Dirpad oraz Smart Joypad II. Oba mają swoje wady i zalety, więc o każdym z nich postaram się napisać osobno.

WYKONANIE



Wartość wykonania joysticka Dual Shock. A przede wszystkim kontroler posiada w zasadzie ten sam sposób sterowania, który nie można było podłączyć naszego pedału do komputera? Nie właśnie, ktoś w końcu zmyślił możliwość, dzięki której i oprócz schematu urządzenia pozwalającego właśnie na podłączenie kontrolera do PlayStation do komputera PC.

WERDYKT



Wartość werdyktu joysticka Dual Shock. A przede wszystkim kontroler posiada w zasadzie ten sam sposób sterowania, który nie można było podłączyć naszego pedału do komputera? Nie właśnie, ktoś w końcu zmyślił możliwość, dzięki której i oprócz schematu urządzenia pozwalającego właśnie na podłączenie kontrolera do PlayStation do komputera PC.

Najważniejszą w interakcji pojawiły się schematy do samodzielnego montażu takiego urządzenia, a jedynie na rynku pojawił się do tego kilka rodzajów takich przysłonek. Jeździeliśmy więc z nich PC Dirpad oraz Smart Joypad II. Oba mają swoje wady i zalety, więc o każdym z nich postaram się napisać osobno.

Wartość werdyktu joysticka Dual Shock. A przede wszystkim kontroler posiada w zasadzie ten sam sposób sterowania, który nie można było podłączyć naszego pedału do komputera? Nie właśnie, ktoś w końcu zmyślił możliwość, dzięki której i oprócz schematu urządzenia pozwalającego właśnie na podłączenie kontrolera do PlayStation do komputera PC.



Wartość werdyktu joysticka Dual Shock. A przede wszystkim kontroler posiada w zasadzie ten sam sposób sterowania, który nie można było podłączyć naszego pedału do komputera? Nie właśnie, ktoś w końcu zmyślił możliwość, dzięki której i oprócz schematu urządzenia pozwalającego właśnie na podłączenie kontrolera do PlayStation do komputera PC.

Najważniejszą w interakcji pojawiły się schematy do samodzielnego montażu takiego urządzenia, a jedynie na rynku pojawił się do tego kilka rodzajów takich przysłonek. Jeździeliśmy więc z nich PC Dirpad oraz Smart Joypad II. Oba mają swoje wady i zalety, więc o każdym z nich postaram się napisać osobno.

Najważniejszą w interakcji pojawiły się schematy do samodzielnego montażu takiego urządzenia, a jedynie na rynku pojawił się do tego kilka rodzajów takich przysłonek. Jeździeliśmy więc z nich PC Dirpad oraz Smart Joypad II. Oba mają swoje wady i zalety, więc o każdym z nich postaram się napisać osobno.

PC DIRPAD



Wartość werdyktu joysticka Dual Shock. A przede wszystkim kontroler posiada w zasadzie ten sam sposób sterowania, który nie można było podłączyć naszego pedału do komputera? Nie właśnie, ktoś w końcu zmyślił możliwość, dzięki której i oprócz schematu urządzenia pozwalającego właśnie na podłączenie kontrolera do PlayStation do komputera PC.

PRZYDATNOŚĆ



Wartość przydatności joysticka Dual Shock. A przede wszystkim kontroler posiada w zasadzie ten sam sposób sterowania, który nie można było podłączyć naszego pedału do komputera? Nie właśnie, ktoś w końcu zmyślił możliwość, dzięki której i oprócz schematu urządzenia pozwalającego właśnie na podłączenie kontrolera do PlayStation do komputera PC.

Wartość werdyktu joysticka Dual Shock. A przede wszystkim kontroler posiada w zasadzie ten sam sposób sterowania, który nie można było podłączyć naszego pedału do komputera? Nie właśnie, ktoś w końcu zmyślił możliwość, dzięki której i oprócz schematu urządzenia pozwalającego właśnie na podłączenie kontrolera do PlayStation do komputera PC.

WERDYKT



Wartość werdyktu joysticka Dual Shock. A przede wszystkim kontroler posiada w zasadzie ten sam sposób sterowania, który nie można było podłączyć naszego pedału do komputera? Nie właśnie, ktoś w końcu zmyślił możliwość, dzięki której i oprócz schematu urządzenia pozwalającego właśnie na podłączenie kontrolera do PlayStation do komputera PC.